ロックマンX DiVE イラスト集

監修：カプコン



数多の思い出の記憶を刻む ビジュアル&デザイン画集

ROCKMAN X DiVE™

エックスやリコらメインキャラクターに、
ボスキャラクター、武器などのイラスト
をデザイナーコメントと共に一挙収録

玄光社

ロックマンX DiVE イラスト集

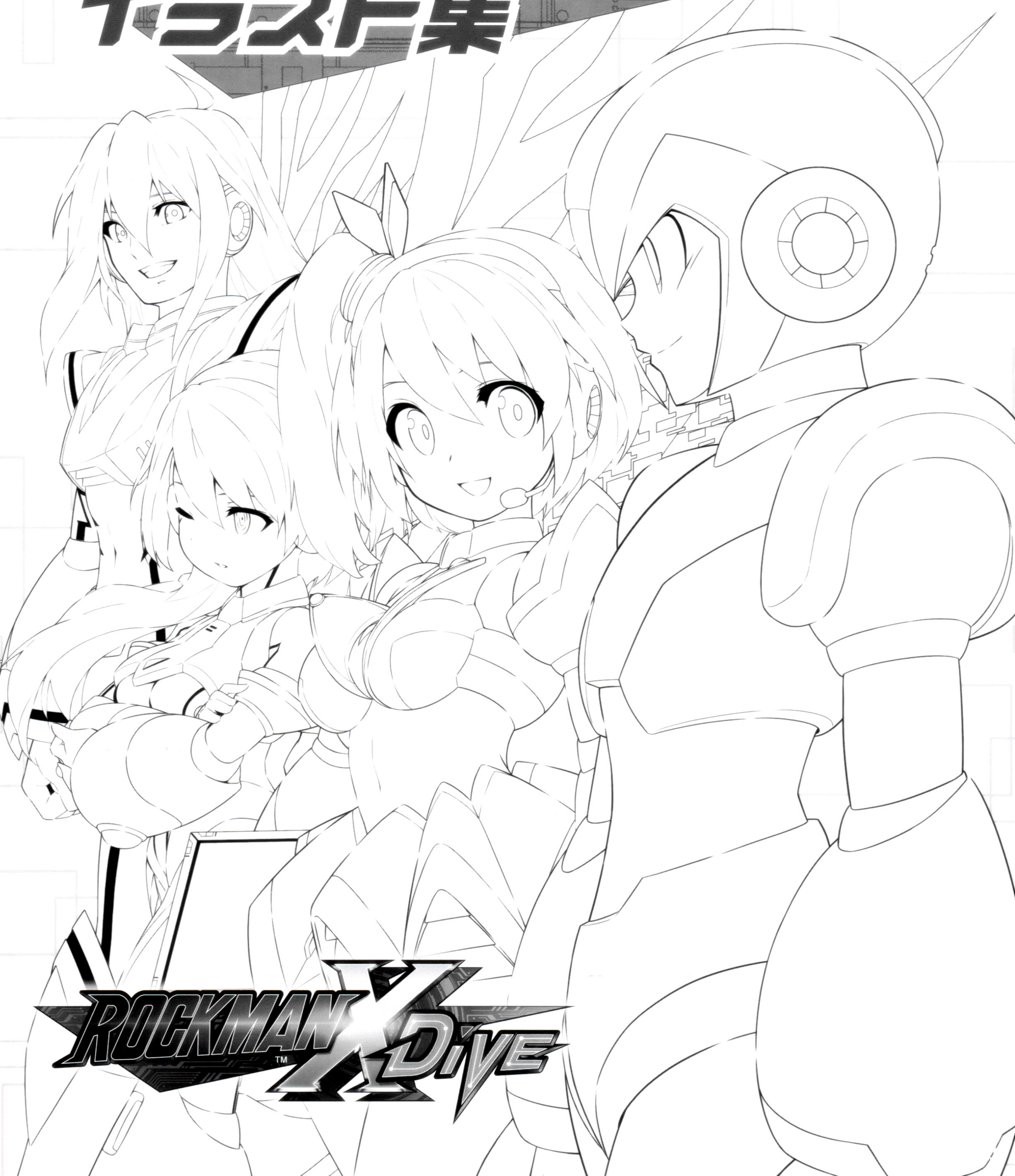
監修：カプコン



玄光社

ロックマンX DiVE イラスト集

監修：カプコン



ロックマンX DiVE イラスト集

玄光社
GENKOSHA

ロックマンX DiVE イラスト集

玄光社
GENKOSHA



ROCKMAN X DiVE

ロックマンX DiVE イラスト集



ロックマンX DiVE イラスト集

CONTENTS

キャラクター

エクストラ

※ キャラクターのタイプ欄の表記は、基本的に『ロックマン X DiVE オフライン』のものを記載。コラボレーションキャラクターのみ『ロックマン X DiVE』のものを記載しています。



キャラクター



X ダイヴアーマー

DiVE Armor X

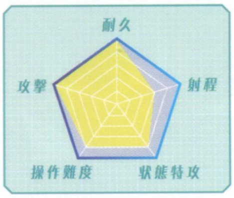
シリーズ：ロックマンX DiVE

タイプ

バランスタイプ

チャージレーザー

攻防兼用シールド





スキルアイコン



DiVEバスター



DiVEリング

3Dモデル



スタッフコメント

デザインの基はステータス強化用アーマーのアイコンイラストです。パーツごとにバラバラに表示されていた物を、実際にエックスの体型に合わせて繋げてみると、パーツの拡大縮小の影響で全体的に情報量のばらつきが出たり、細かくなりがちだったり。意外と調整するポイントが多かったと思います。

X型の羽に関しては、ゲーム中での見栄えを優先する形になっています。アクション画面内でのキャラクターの表示面積が小さいことから、「できるだけ横に面積が取れるように、羽のような物を付けたい」とのことでした。それでダイヴシリーズ以降は羽が付いたり、後ろに面積が広く取られたパーツを施したキャラクターが増えました。

水野佳祐【デザイン担当】

デザイン案







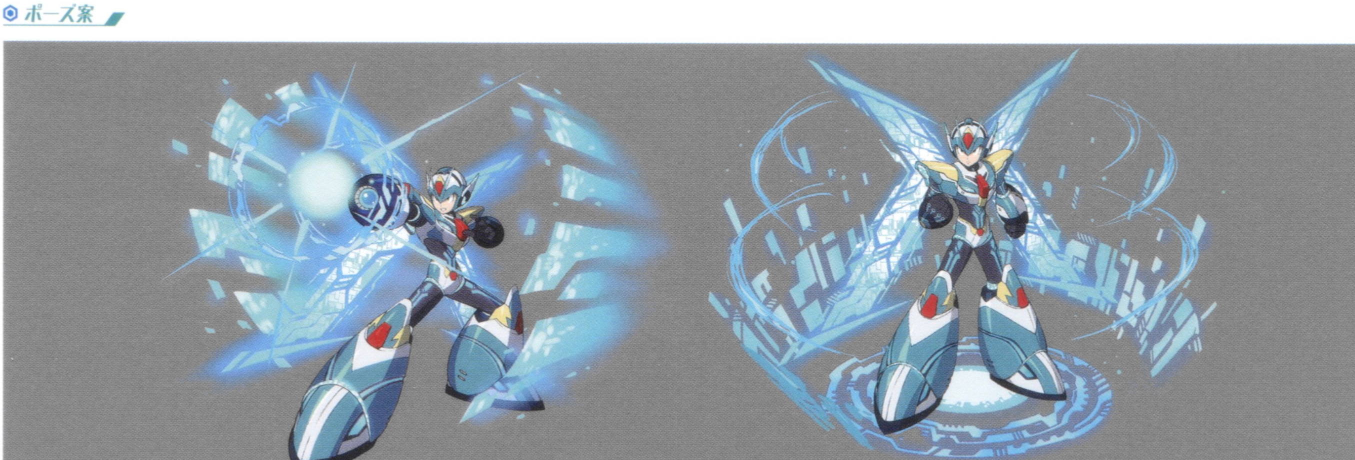


3Dモデルデザイン





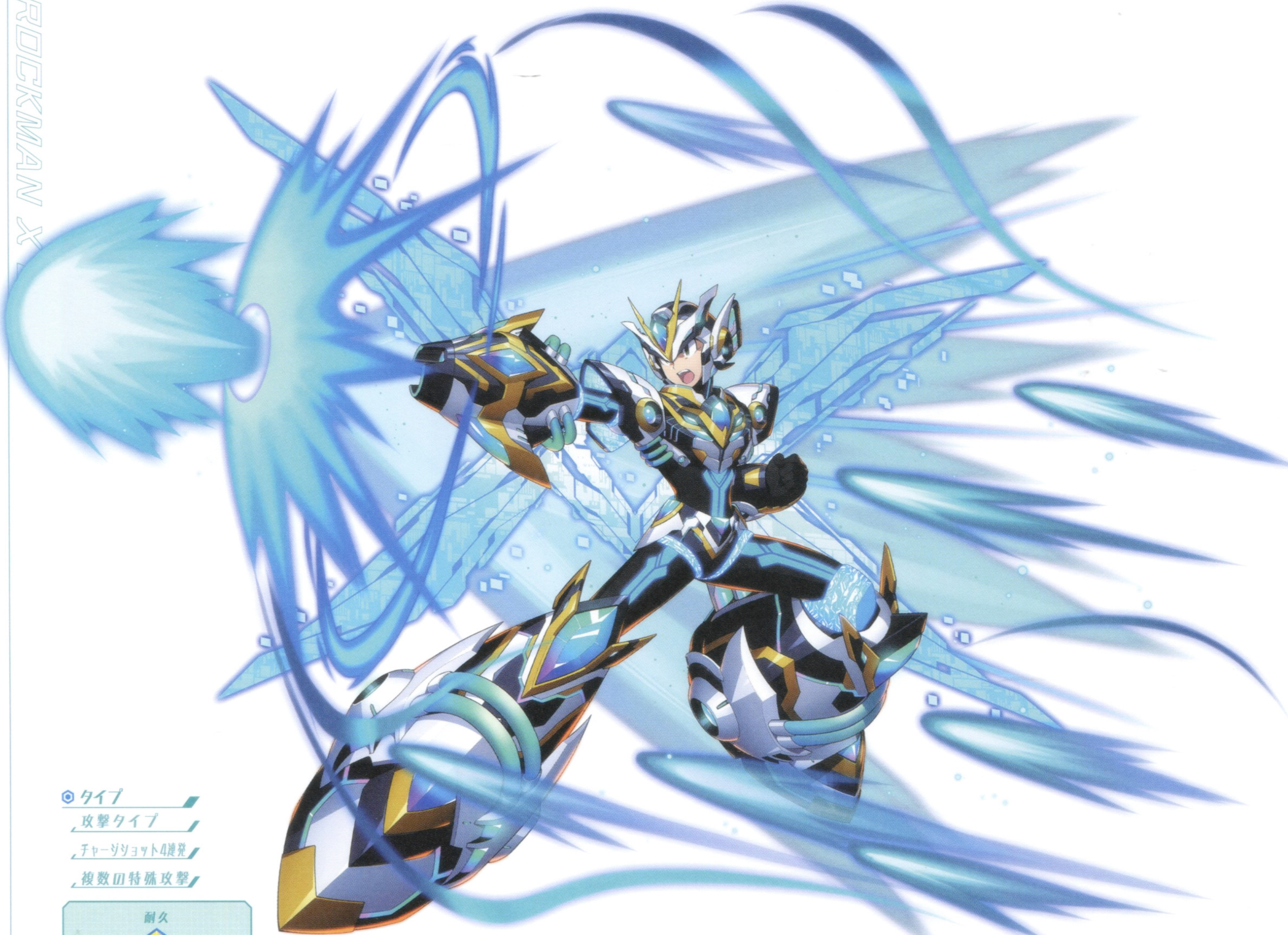
ポーズ案



X ネクストダイヴアーマー

シリーズ：ロックマンX DiVE

Next DiVE Armor X

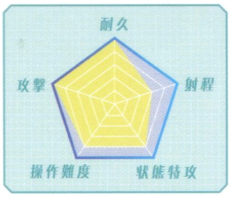


タイプ

攻撃タイプ

チャージショット4連発

複数の特殊攻撃



3Dモデル



スキルアイコン



N:DiVEバスター



N:DiVEワールド

スタッフコメント

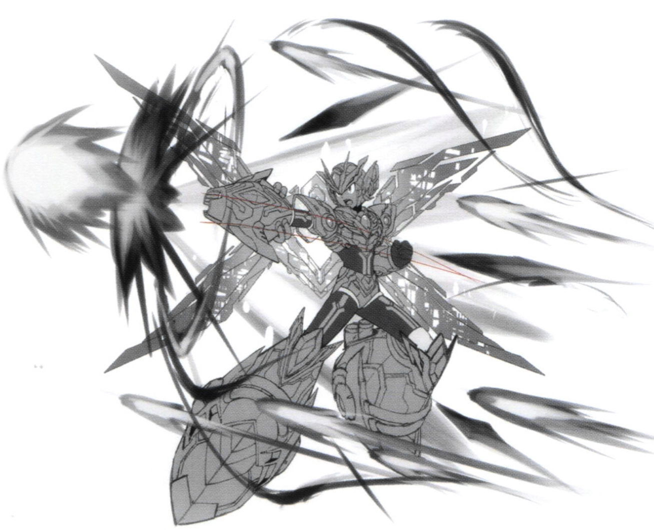
こちらはダイヴアーマーシリーズの集大成ということで、特に力を入れました。背面のデザインと一緒にそれぞれ立体の辻褄を合わせつつも、部分的に少しデザインの簡略化を計りながら進めました。
背中の羽は"X"を２つ繋げたような形状にしてあります。禍々（まがまが）しくケミカルなイメージがありつつも、白基調と虹色クリスタルなどの清潔感が混在した複雑なデザインとなっています。そのため"ダイヴアーマーのアルティメットのような位置付け"とも捉えられるのではないかと考えています。

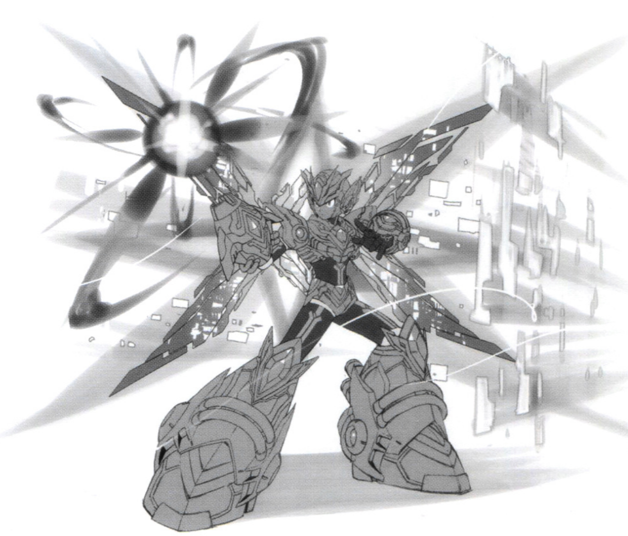
水野佳祐【デザイン担当】

デザイン案



ポーズ案





ゼロ ダイヴアーマー

シリーズ：ロックマンX DiVE

DiVE Armor Zero

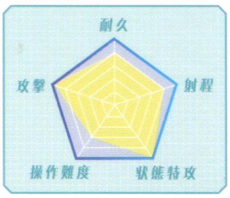


◎ タイプ

攻撃タイプ

突進&範囲攻撃

超広範囲斬撃波



3Dモデル



スタッフコメント

これは変幻自在のエックスとは違い、"イメージカラーと頭のシルエットは、ある程度残すべきではないか"という結論に至り、このようなデザインになりました。羽の形状については髪との干渉をできるだけ防ぐ意味もあって"Z"を傍に2つ装備させています。ちなみに、Zセイバーの二刀流はイラストの監修時に初めて知りました(笑)。

▶▶ 水野佳祐【デザイン・監修担当】

◎ スキルアイコン



龍轟蝕

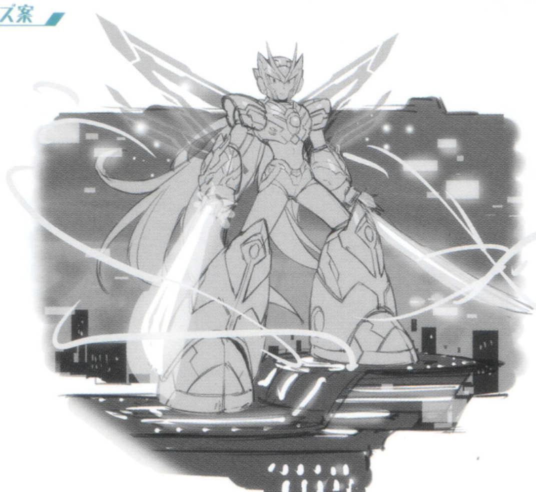


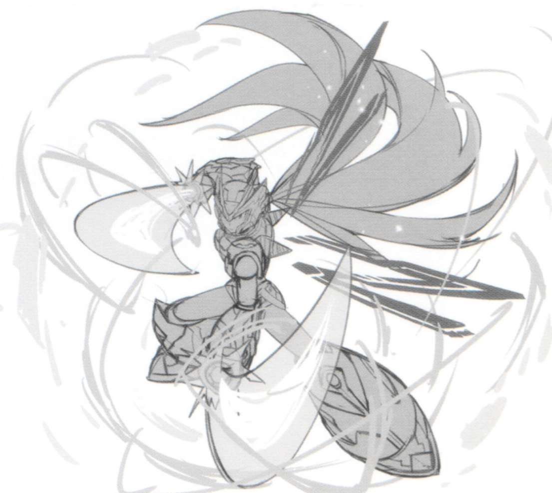
斬闘刈

デザイン案



ポーズ案







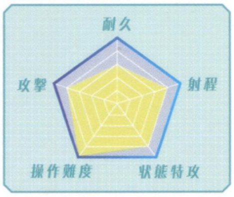


アクセル ダイヴアーマー

DiVE Armor Axl

◎ タイプ

- バランスタイプ
- 広範囲ビーム攻撃
- 乱れ撃ち





3Dモデル



スタッフコメント

ゼロと同じくイメージカラーと頭のシルエットは、ある程度残す方向で進めました。アクセルは、武器もセットで考えたので、アクセルバレットのカラーチェンジも施しています。

水野佳祐【デザイン・監修担当】

◎ スキルアイコン



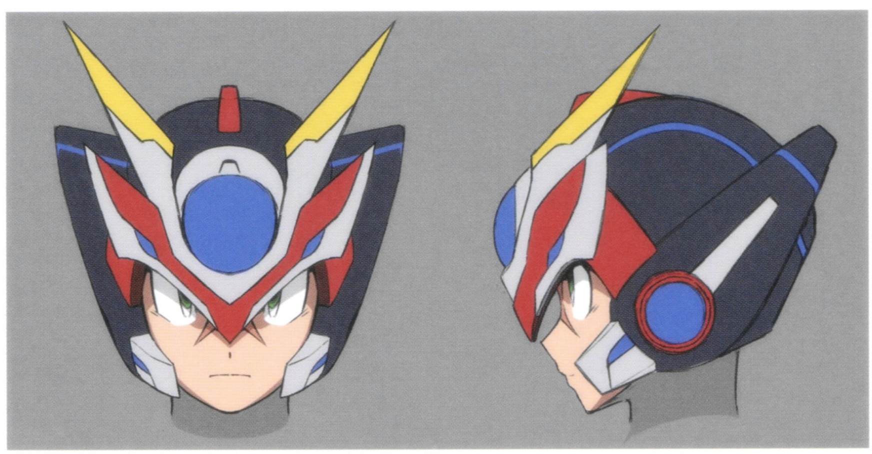
クロノスアグリーム



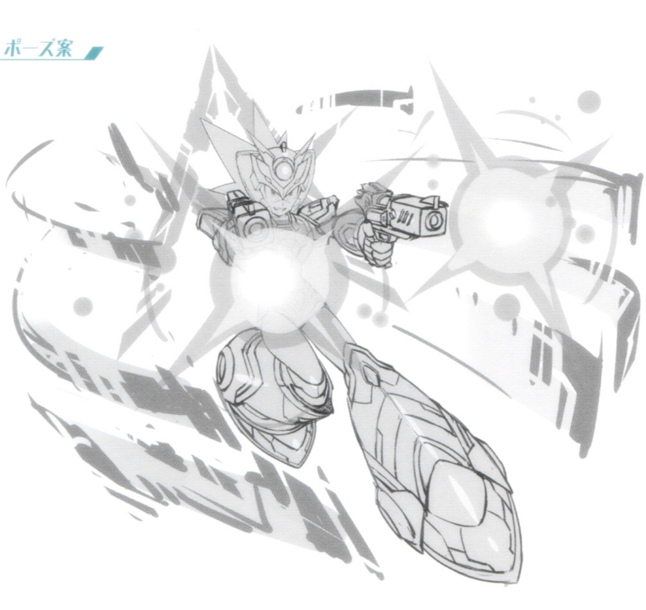
アクセルコーダ

デザイン案





ポーズ案





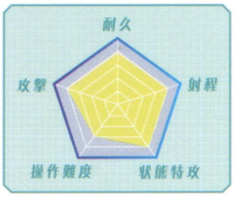
ダイヴクロスロックマン

DiVE Cross MegaMan

シリーズ：ロックマンX DiVE

タイプ

- バランスタイプ
- 地形貫通攻撃
- 攻撃スタイル切替え





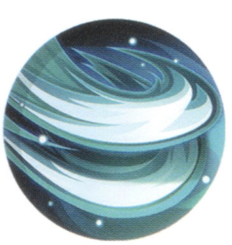
3Dモデル



スキルアイコン



ダイヴバスター



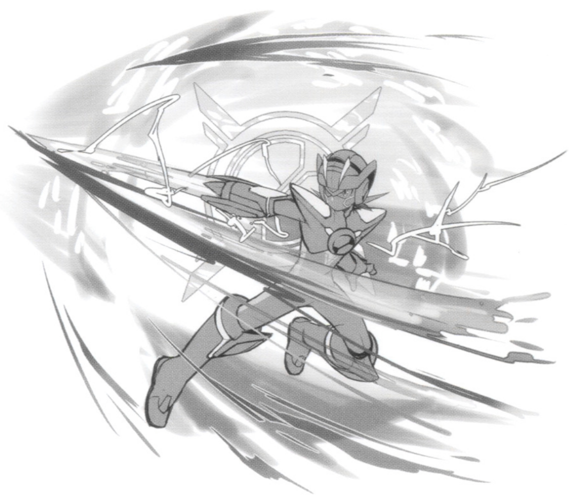
クロスデュアルソード

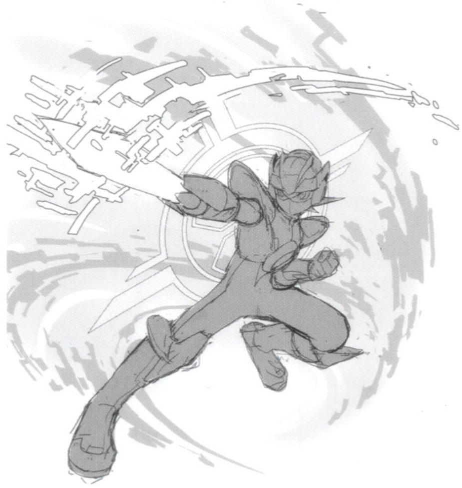
デザイン案

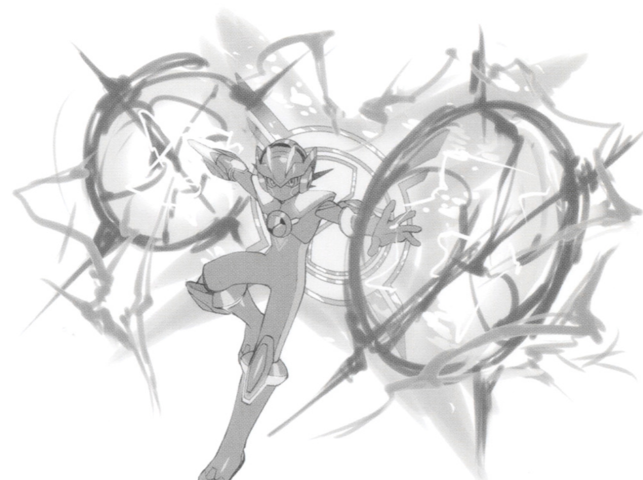


ポーズ案







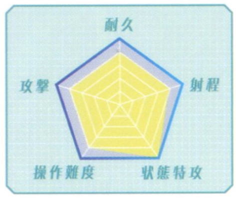


アイリス ダイヴアーマー

シリーズ：ロックマンX DiVE

DiVE Armor Iris

タイプ
攻撃タイプ
地形無視の斬撃波
強突進攻撃スキル





3Dモデル



スタッフコメント

アイリスまでもがアーマーを装着するといった、本作ならではの要素をとても嬉しく思いました。女性キャラクターは外観をある程度保つため、基のアイコンデザインのイメージだけを踏襲するという方向に路線を変更してデザインしています。
頭部は当初、軍用の帽子などの案もありました。そちらも良かったのですが、他のダイヴアーマーとの兼ね合いで現在の方向に定めています。

水野佳祐【監修担当】

スキルアイコン

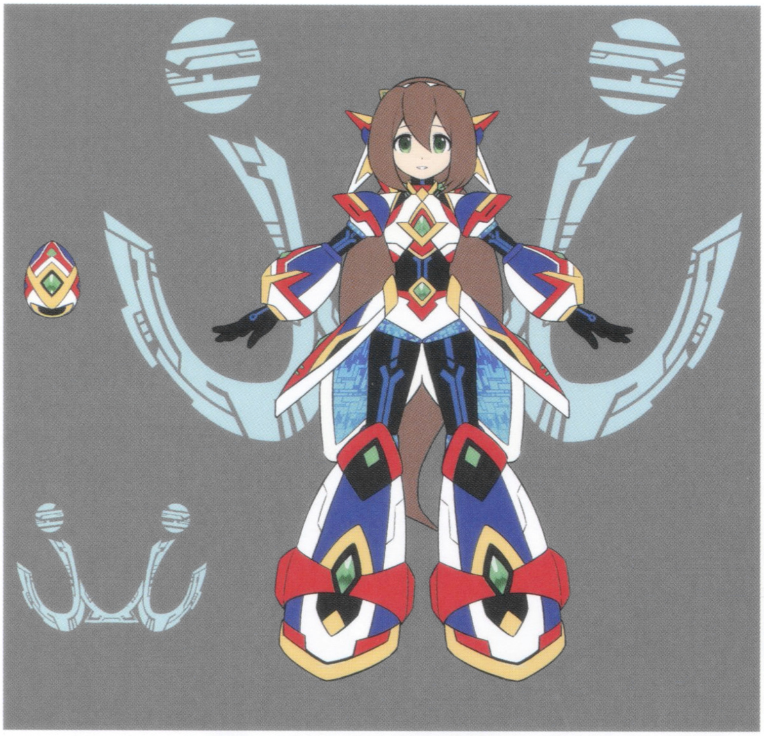


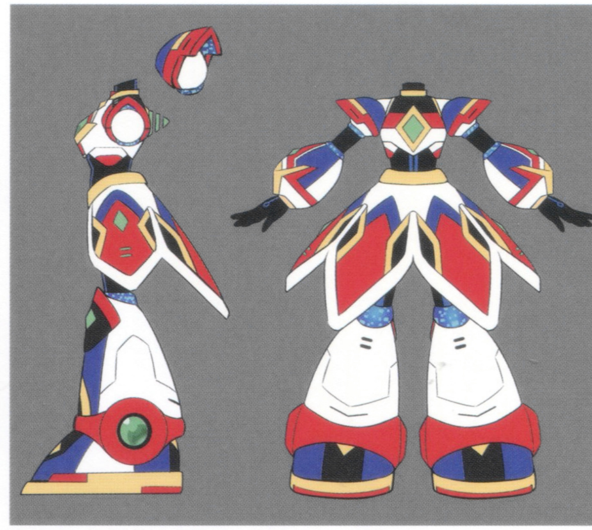
円環の祈り

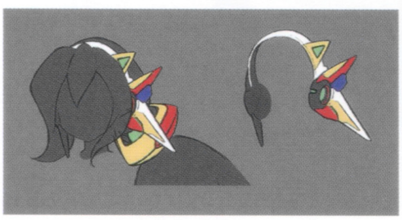


ゼロの祈り

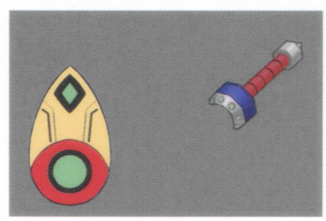
デザイン案



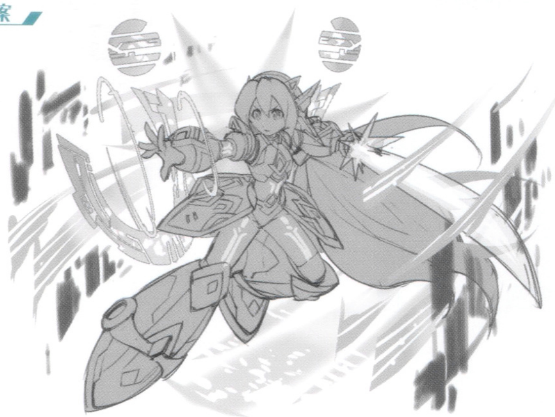








ポーズ案









渾然たるアイリス

シリーズ：ロックマンX DiVE

Iris -another-

タイプ

- 攻撃タイプ
- 不滅之構
- 戦闘開始時ダメージ強化



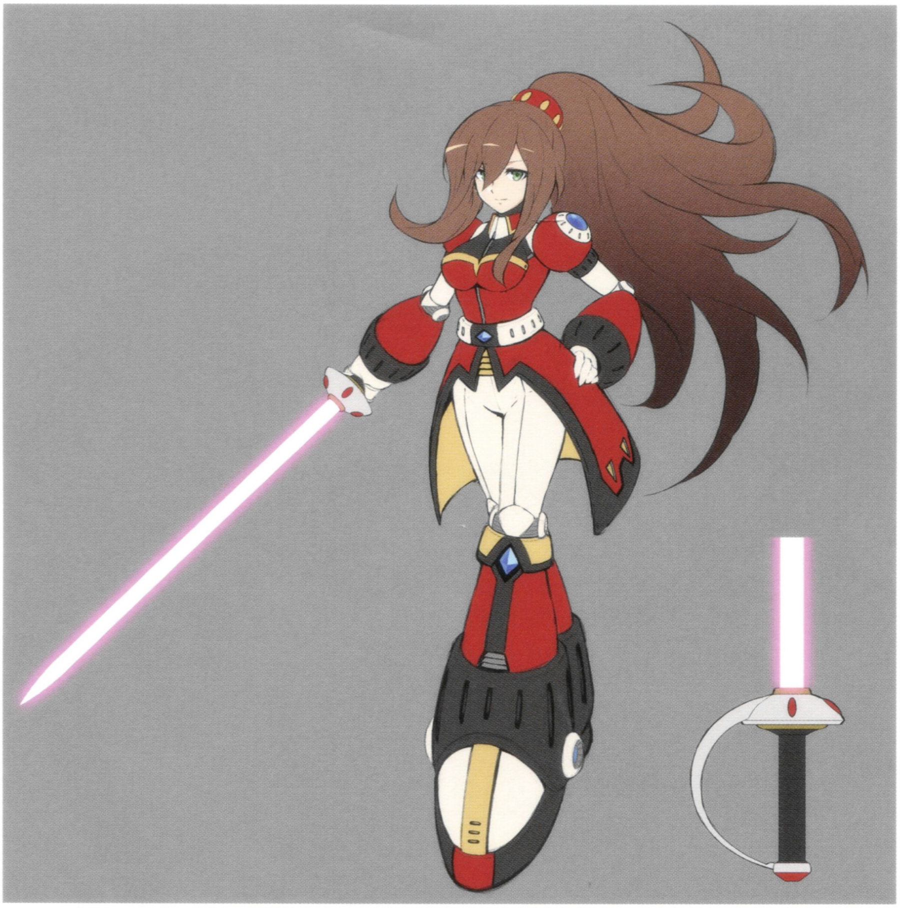
3Dモデル

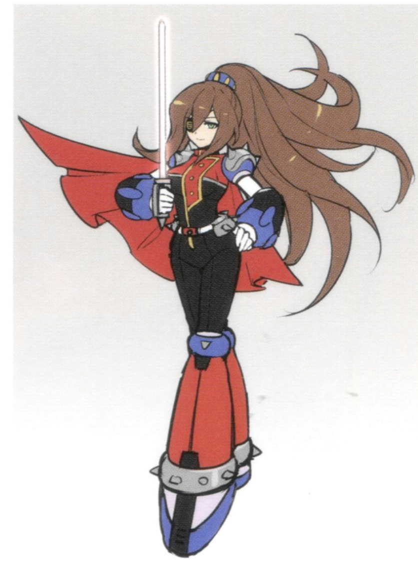


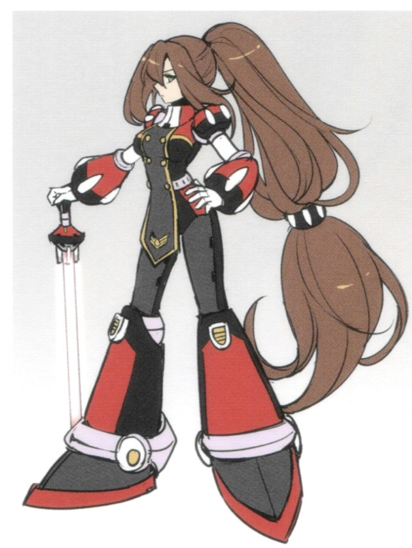
スキルアイコン

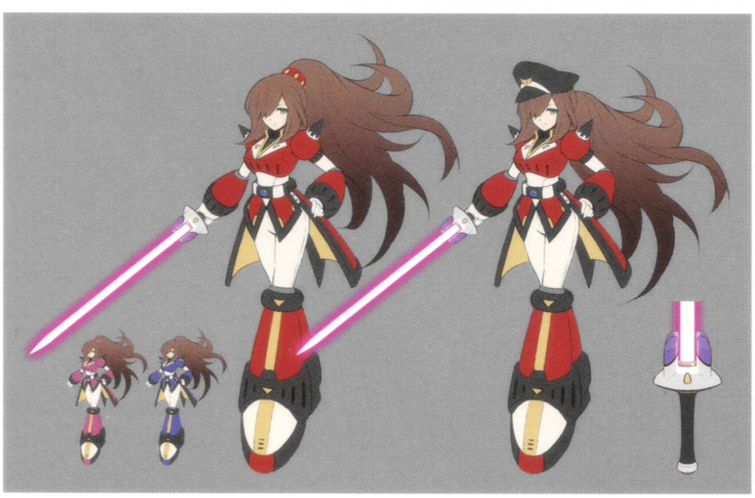

迅雷豪閃

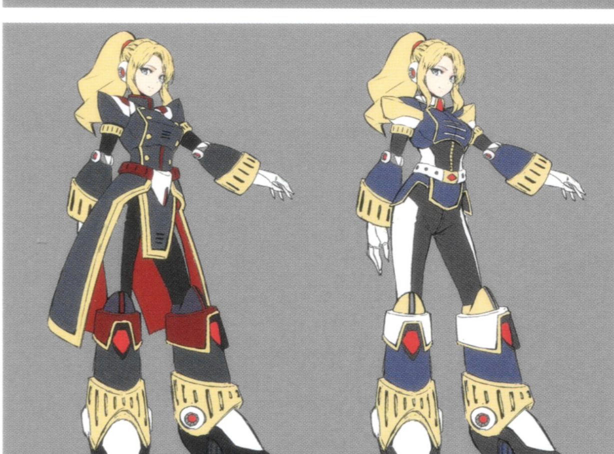

不滅之構

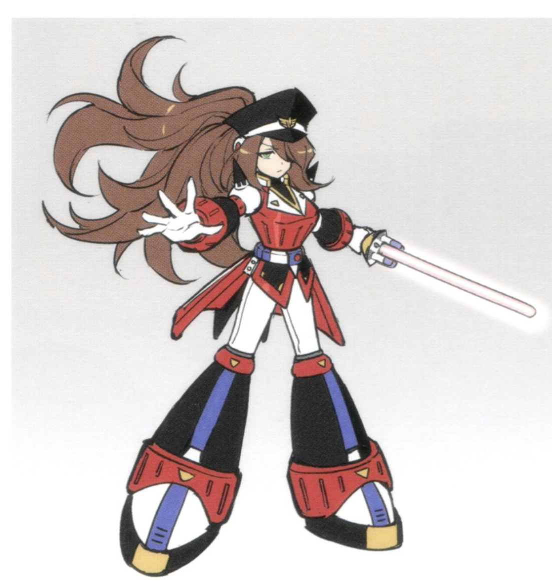










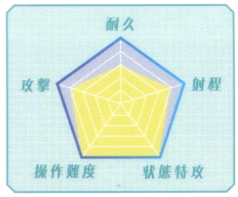


リコ
RiCO

シリーズ：ロックマンX DiVE

ROCKMAN X DiVE

タイプ
バランスタイプ
ランダムスキル読込み
解析ゲージ





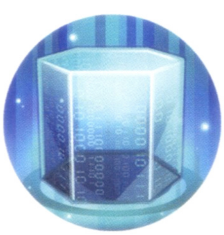
3Dモデル



スキルアイコン



リコディスプレイ



リコゾーン

スタッフコメント

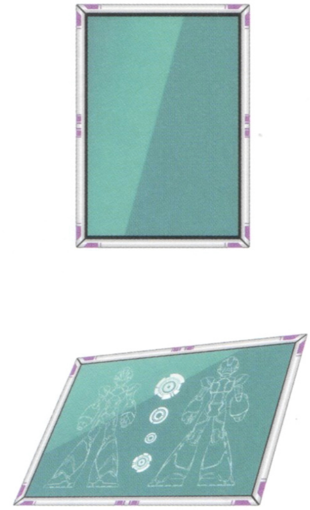
デザインにおいて『ロックマンX DiVE』の基礎を作ったキャラクターとなります。『ロックマンX』として、本作の売りとして、さまざまな方向から考えて生み出されました。
ディープログ用に、ゲーム外の全く関係のないデザインにするという案もあり、とても悩みました。でも、あくまで『ロックマンX』として作ることを優先して、そちらに寄せる方向でデザインしました。

水野佳祐【デザイン・監修担当】

三面図



タブレットデザイン



表情パターン



ポーズ案



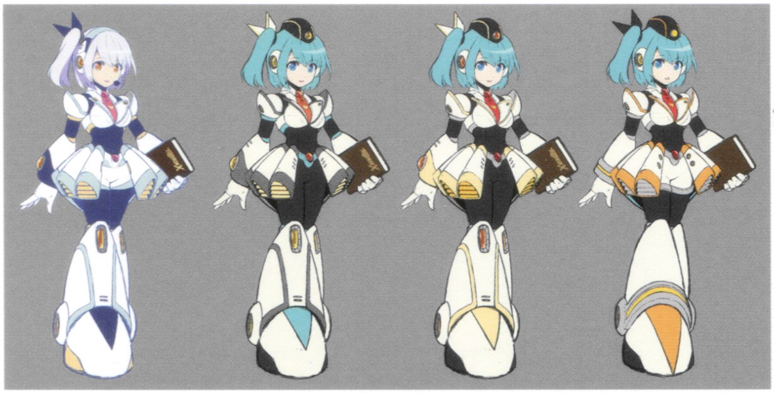


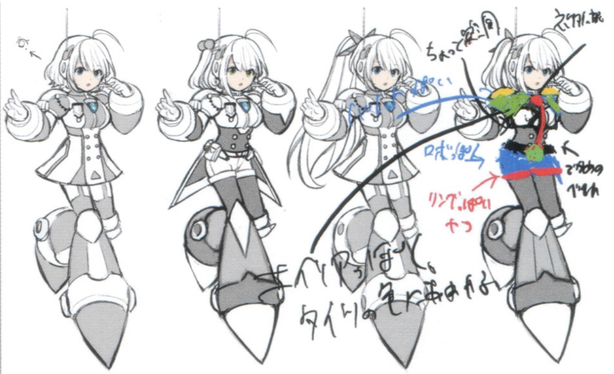


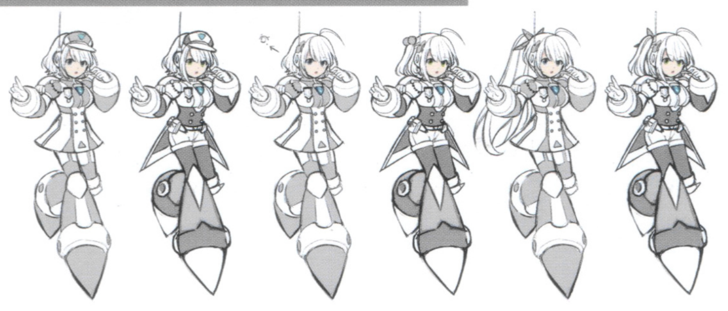
デザイン案（表情）



デザイン案（全身）







リコ ダイヴアーマー

シリーズ：ロックマンX DiVE

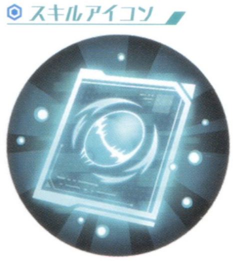
DiVE Armor RiCO



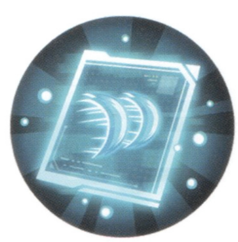
3Dモデル



スキルアイコン



読み込み：プラズマチャージショット



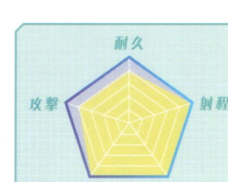
読み込み：幻夢零

タイプ

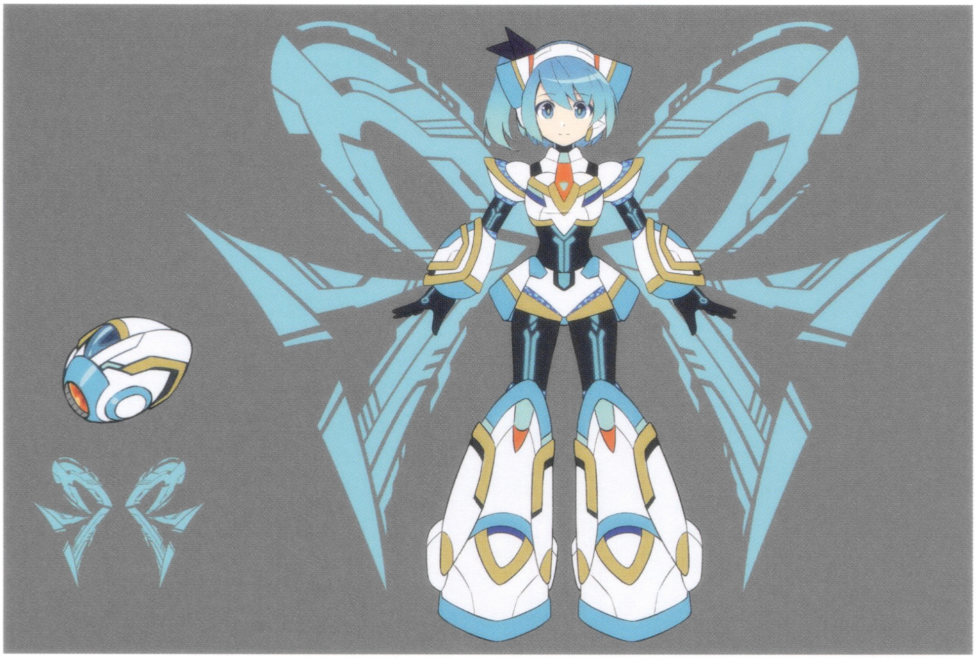
攻撃タイプ

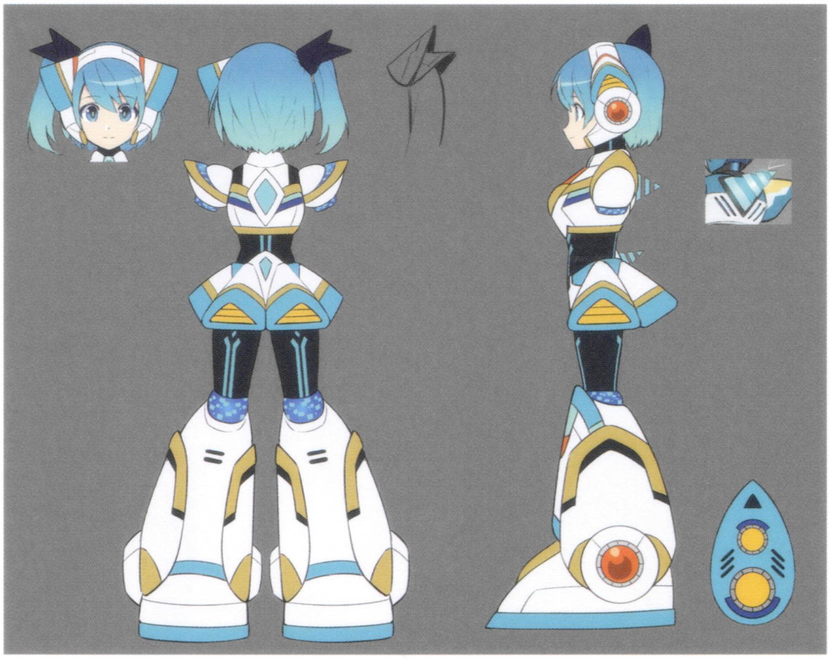
スキル読み込み[エックス]

スキル読み込み[ゼロ]



デザイン案





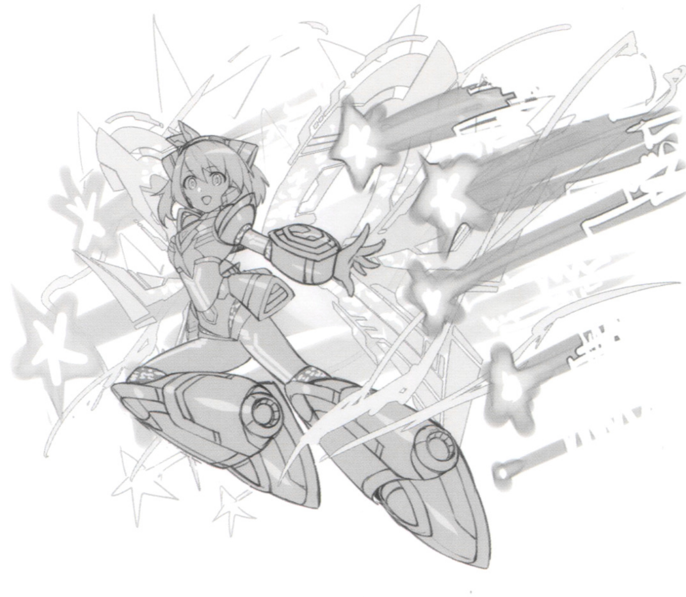
スタッフコメント

戦闘仕様のリコということで、イメージが掴みづらいところはありました。それでもうまくバージョンアップできたと思います。
後ろの羽がリボンのような形状に見えて、かわいく仕上がったのではないでしょうか。

水野佳祐【監修担当】

ポーズ案





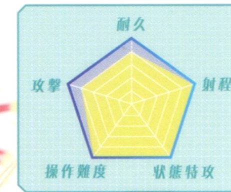
慶典萬謝(けいてんばんしゃ)のリコ

RiCO Celebration

シリーズ：ロックマンX DiVE

タイプ

- バランスタイプ
- 地形貫通攻撃
- 謝恩強化





スキルアイコン

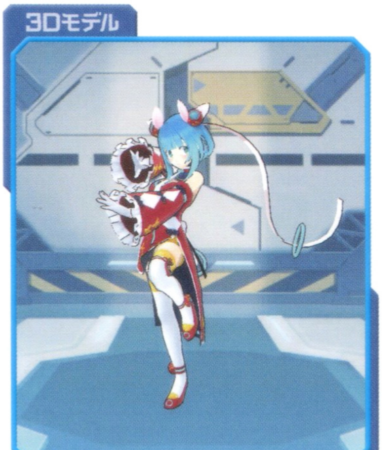


萬謝の舞・白

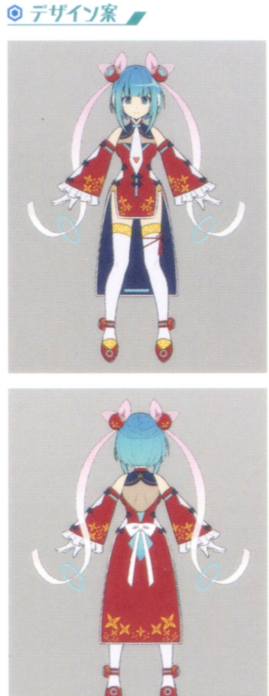


萬謝の舞・紅

3Dモデル



デザイン案



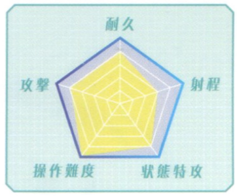
ポーズ案



深紅灯(しんくともり)のリコ
Christmas RiCO

シリーズ：ロックマンX DiVE

タイプ
- バランスタイプ
- 罠スキル
- 戦闘補助フィールド





3Dモデル



スキルアイコン



ストッキングメリコ



スターツリーメリコ

リコ・スターライト

シリーズ：ロックマンX DiVE

Valentines Day RiCO



3Dモデル



スキルアイコン



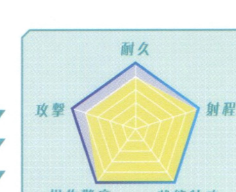
スターライトリボン



リコフォーオール

タイプ

- バランスタイプ
- リボン繋ぎ
- 遠距離特化

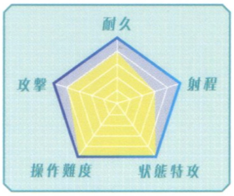


アイコ

iCO

シリーズ：ロックマンX DiVE

タイプ
- バランスタイプ
- ランダムスキル読込み
- Loadゲージ





スタッフコメント

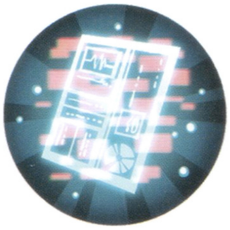
『ロックマンX DiVE』では初めてのデザインでした。ですので、水野さんにサポートして頂きながら完成させています。叩き台があったので全体の色合いから再構築していき、肩出しオフィスカジュアルな上半身にしました。下半身はドレスイメージの広がったシルエットでクールエレガントな雰囲気を目指しています。
R(リボン)がないicoは髪を下ろしています。ウイルス表現の羽がicoらしさを出してくれたのでお気に入りです。侵食されているので褪せた色合いになっています。実際、光の当たる部分の色は控えめですが、偏光でベースカラーからは想像できないカラフルな色が入るのかなと思いました。そこで、イラストになる際に髪の毛のハイライト部分にオーロラ表現を入れて頂きました。

片岩ゆり【デザイン担当】

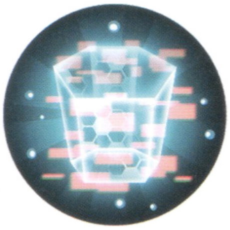
3Dモデル



スキルアイコン



iCO Display



iCO Zone

デザイン案



ポーズ案



アイコ ダイヴアーマー

DiVE Armor iCO

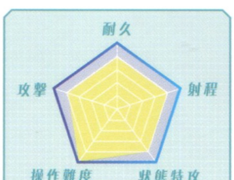


3Dモデル

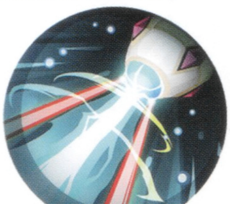


タイプ

- バランスタイプ
- 広範囲ビーム攻撃
- 画面全体デバフ付与



スキルアイコン

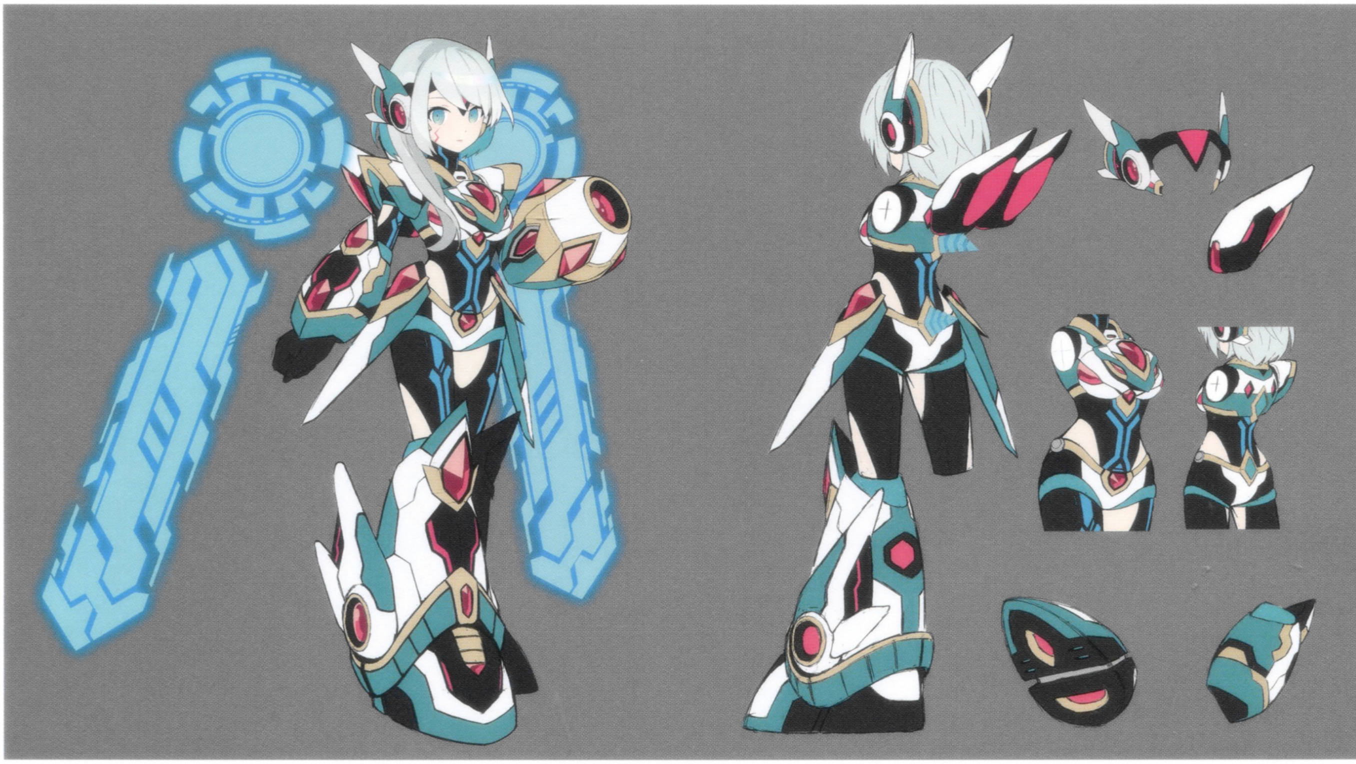


レッドデストロイ

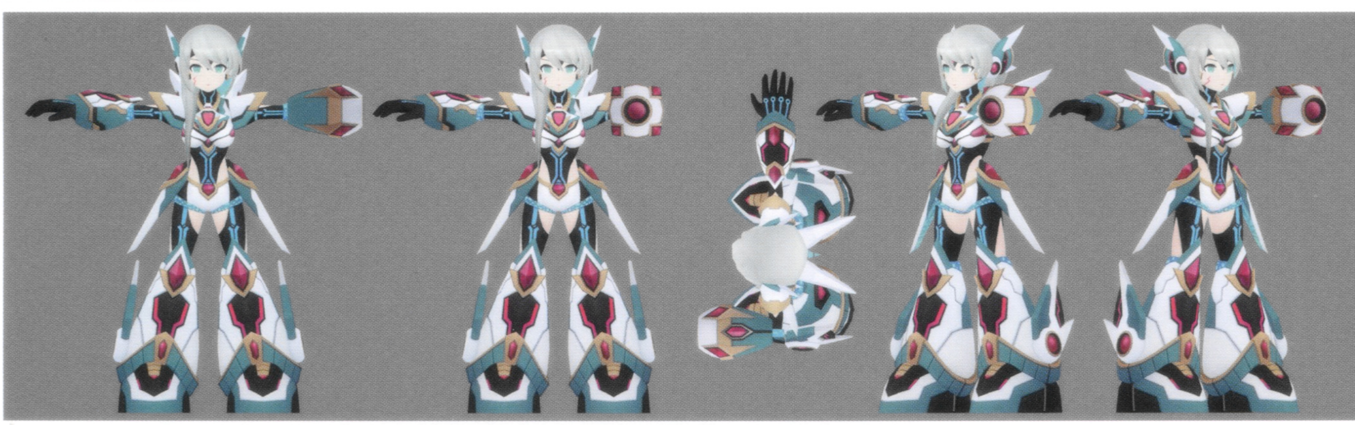


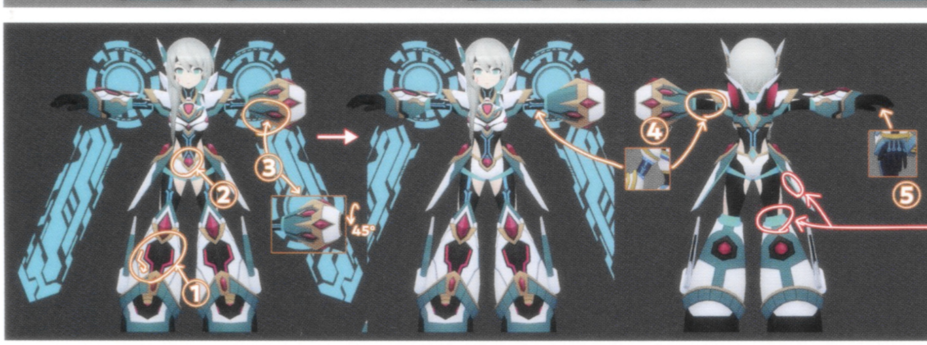
レッドデリート

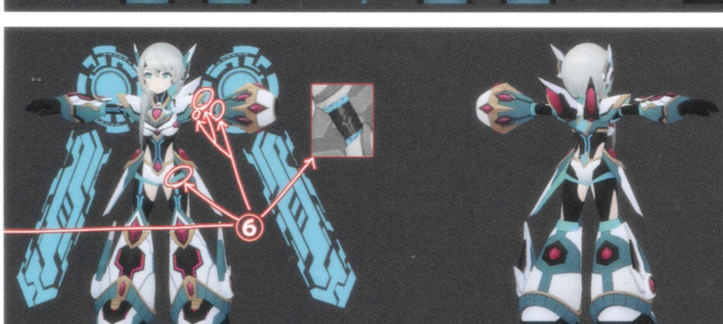
デザイン案



3Dモデルデザイン









碧海装甲のアイコ

Swimsuit iCO



3Dモデル

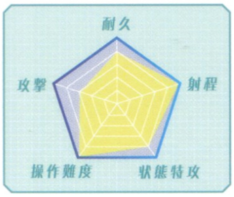


タイプ

スピードタイプ

連続突進

地形貫通攻撃



スキルアイコン

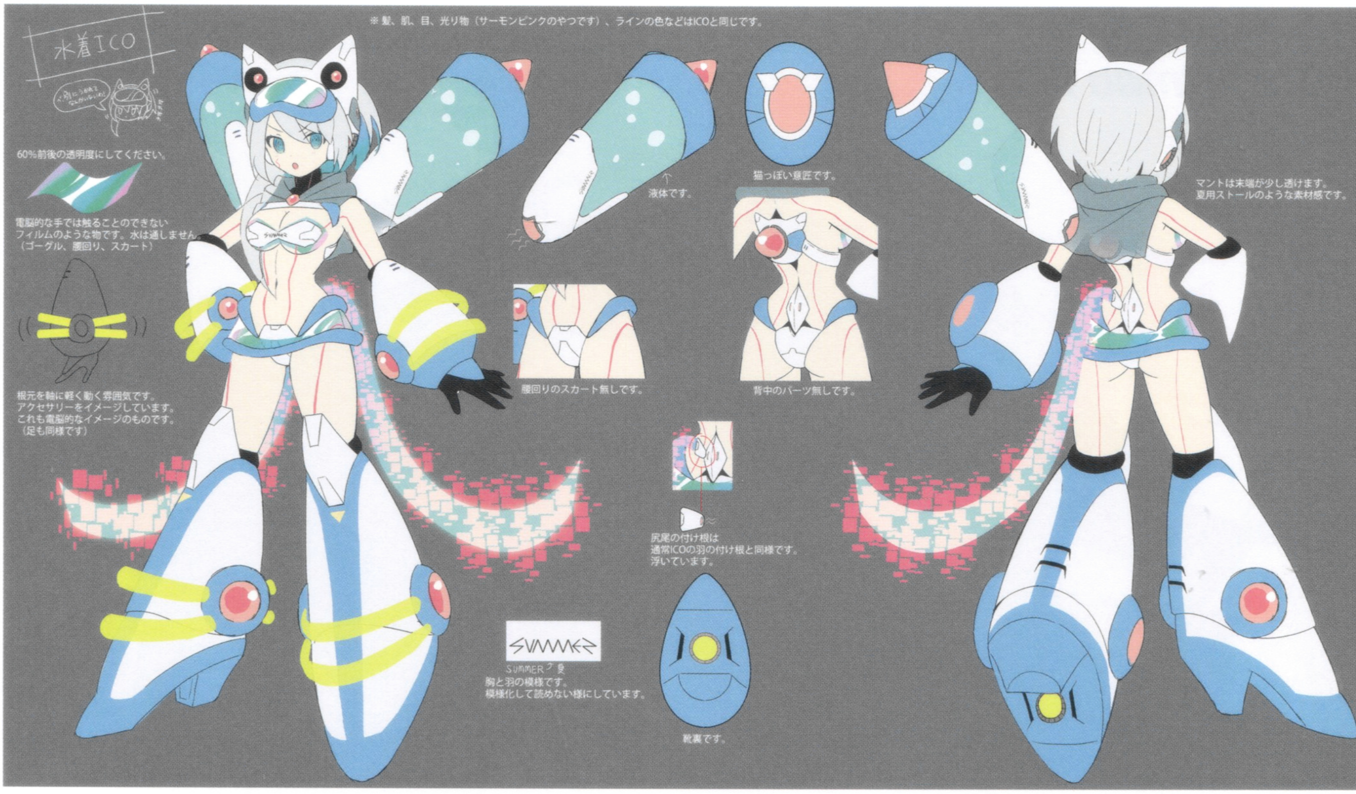


レッドテイクオフ



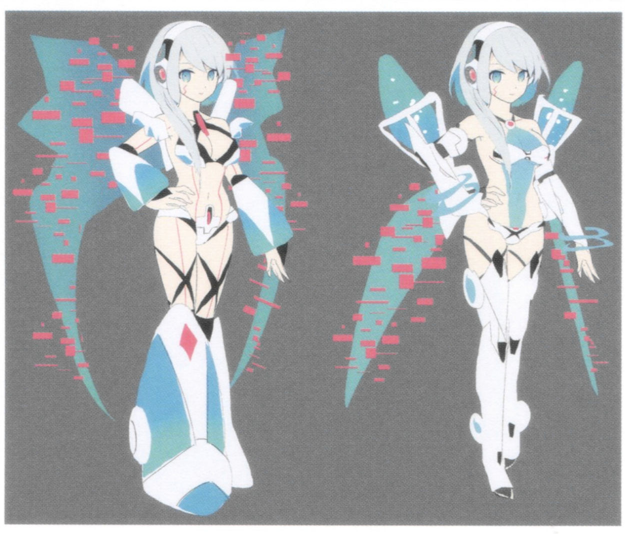
アイハイタイド

デザイン案

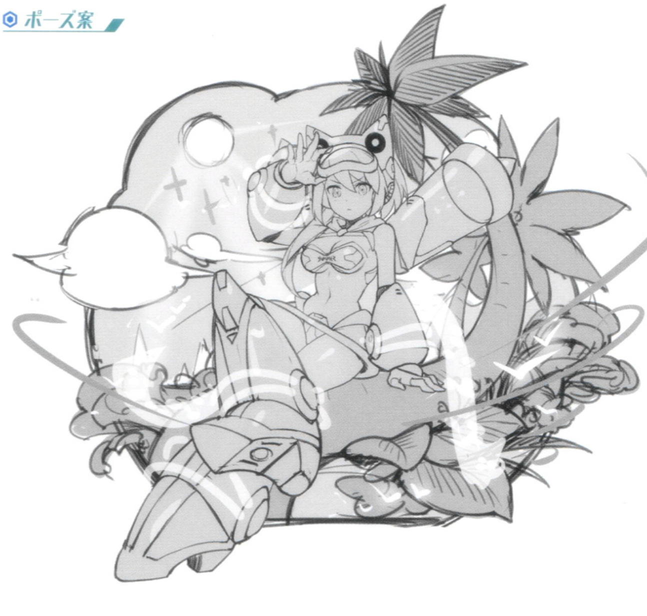


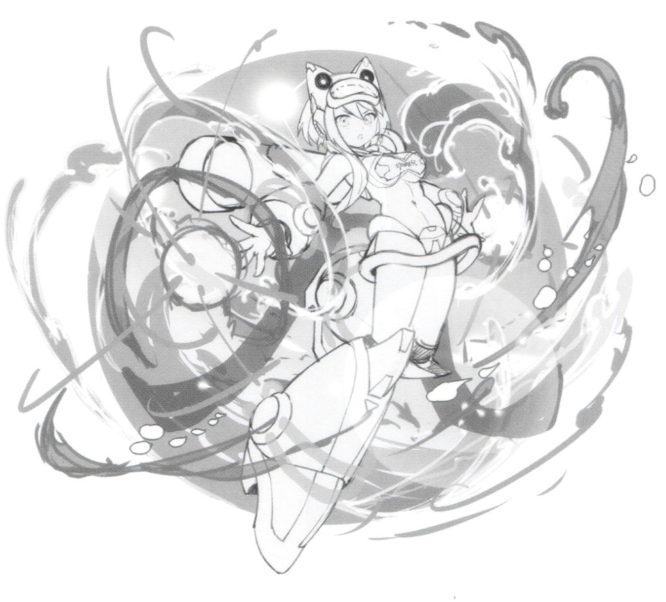
※髪、肌、目、光り物（サーモンピンクのやつです）、ラインの色などはICOと同じです。
水着ICO
60%前後の透明度にしてください。
電脳的な手では触ることのできない
フィルムのような物です。水は通しません。
（ゴーグル、腰回り、スカート）
根元を軸に軽く動く雰囲気です。
アクセサリーをイメージしています。
これも電脳的なイメージのものです。
（足も同様です）
液体です。
猫っぽい意匠です。
腰回りのスカート無しです。
背中のパーツ無しです。
マントは末端が少し透けます。
夏用ストールのような素材感です。
尻尾の付け根は
通常ICOの羽の付け根と同様です。
浮いています。
SUMMER
SUMMER 夏
胸と羽の模様です。
模様化して読めない様にしています。
靴裏です。





ポーズ案





聖夜装甲のアイコ

せい や そう こう

Christmas iCO

シリーズ：ロックマンX DiVE

ROCKMAN X DiVE

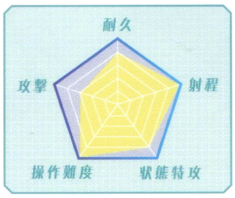


3Dモデル



タイプ

- バランスタイプ
- 地形貫通攻撃
- 強化バフ付与



スキルアイコン

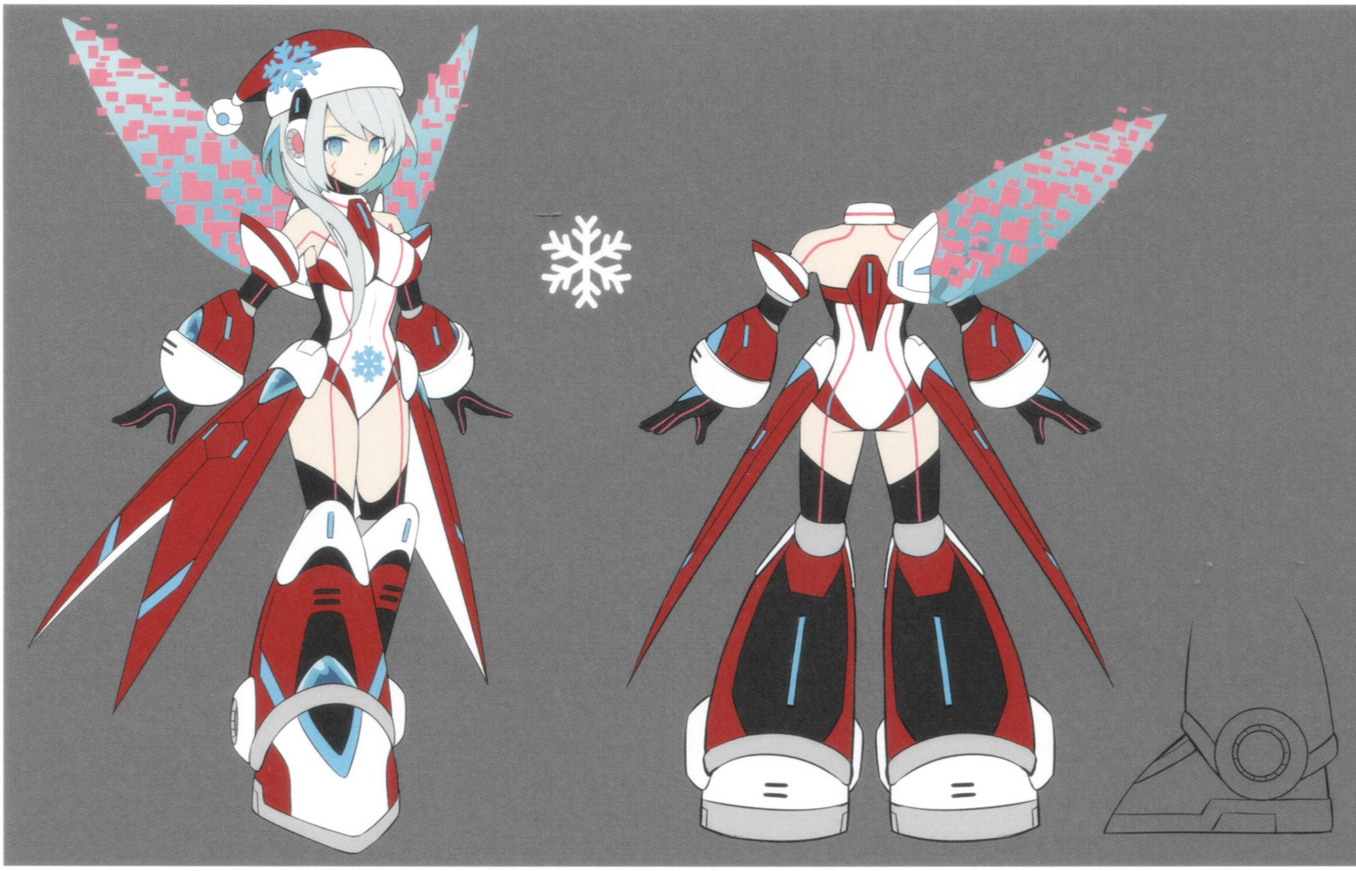


アゲル



ワタシノモノ

デザイン案



表情パターン





ポーズ案





アイコ・スタールージュ

シリーズ：ロックマンX DiVE

Valentines Day iCO

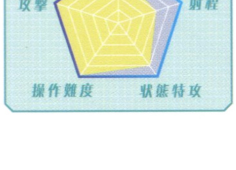


3Dモデル



◎タイプ

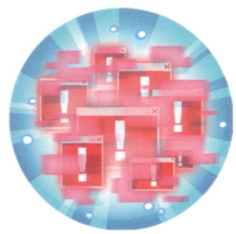
- 攻撃タイプ
- リボン繋ぎ
- 近距離特化



◎スキルアイコン



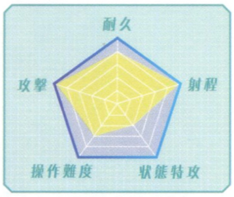
スタールージュリボン



オールフォーアイコ

ヴィア
シリーズ：ロックマンX DiVE
ViA

タイプ
攻撃タイプ
強突進攻撃スキル
セイバー武器特化





スキルアイコン



ViA流剣技・蒼



ViA流剣技・迅

3Dモデル

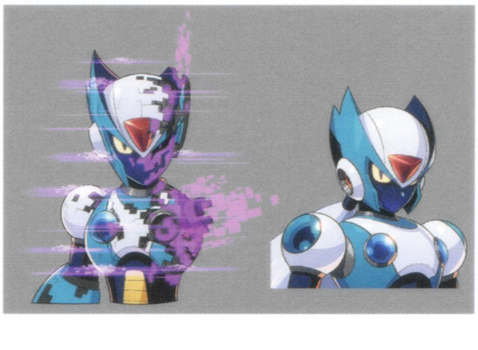


スタッフコメント

基がゼロの「ロボ破壊ウイルス」であるとお聞きしてました。ですので、中身はウイルスで満たされていると想定しながら、外観は暴走時の初期のゼロをベースにデザインしています。アーマーで中身が漏れ出ないよう必死に自分を押さえつけているのかもしれません。
各パーツに水色と白を配色しています。色の境界部分は内部が漏れ出た時のことを想定し、切れ込みとして使えるように考えていました。半壊時のピンク色の禍々しい顔の演出は、デザイン当初"ラスボスになると、こんな顔になるのかな"と想像しながら作業をしました。

水野佳祐【デザイン担当】

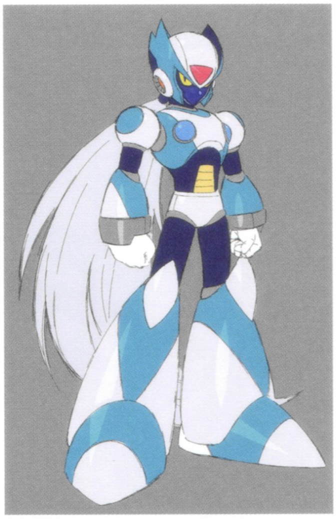
ヴィア(半壊)

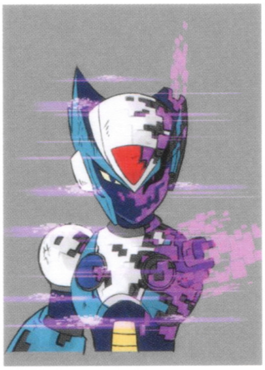


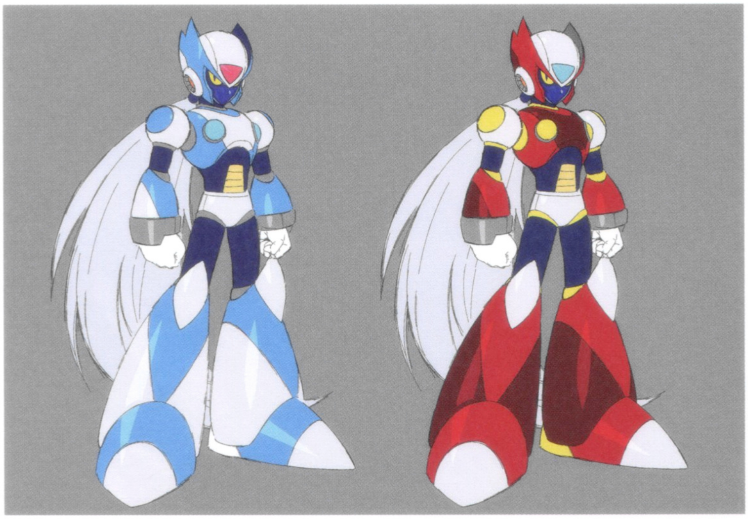
デザイン案





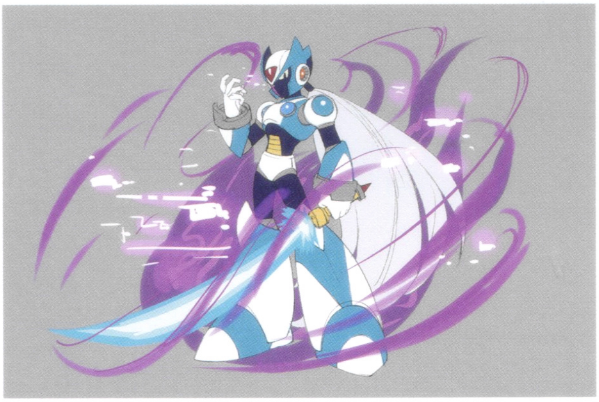








ポーズ案



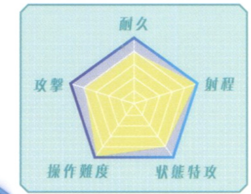




ヴィアダークバロン
Halloween ViA

シリーズ：ロックマンX DiVE

タイプ
- バランスタイプ
- 貫通ホーミング攻撃
- ダークネスマイン





スキルアイコン



バンクエットクラン



ダークネスマイン

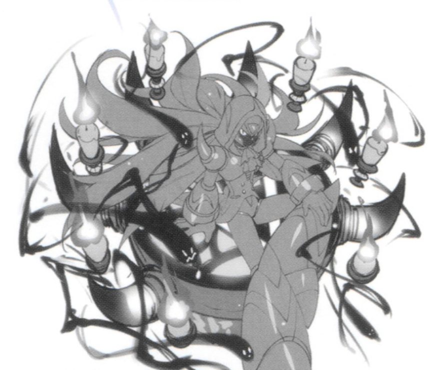
3Dモデル

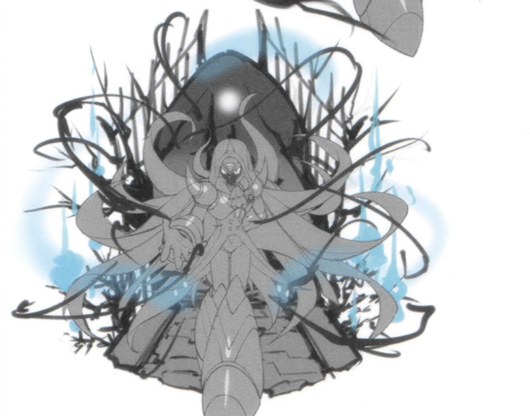


デザイン案



ポーズ案





ViA

ViA

シリーズ：ロックマンX DiVE

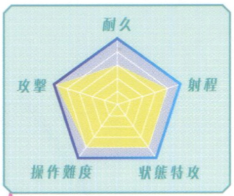


タイプ

攻撃タイプ

強突進攻撃スキル

広範囲ビーム



3Dモデル



スキルアイコン



エンドブランド



エンドライトニング

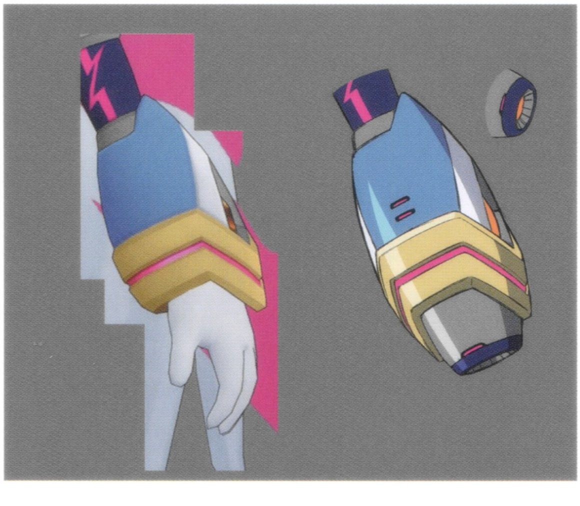
スタッフコメント

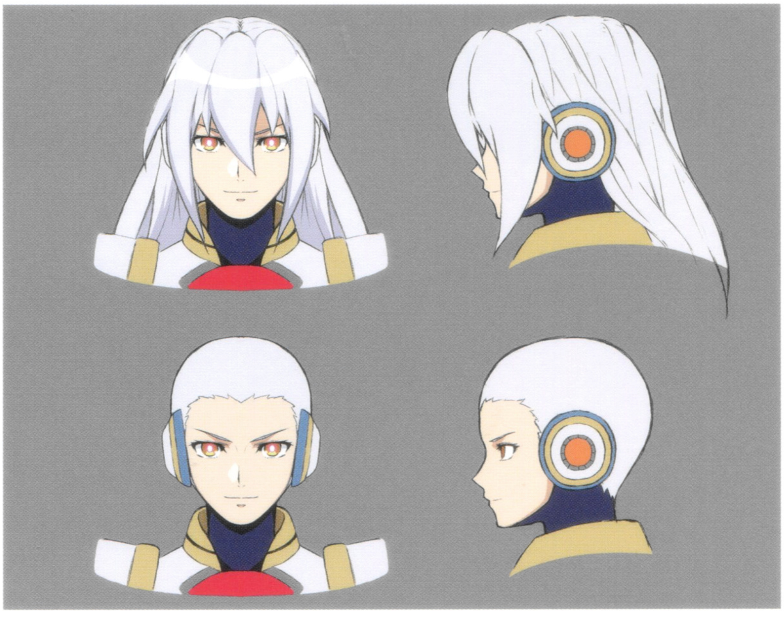
“銀髪ロングイケメン”、これだけが条件でした。ヴィアのVer.2のような立ち位置であると考えて、『ロックマンX2』以降のゼロの要素を入れています。背中のエフェクトはウイルスが漏れ出て羽にように見えるというものにしています。
肩や脚の黄色いパーツは枷(かせ)のようなもので、そこからウイルスが漏れ出てようとしている様子を想定して描いています。ヴィアに声が実装される前からデザインに取り掛かっていたため、実際に声を聞いた時は想像していたものと少し違っていました。そのため最終的には顔つきを変えています。

水野佳祐【デザイン・監修担当】

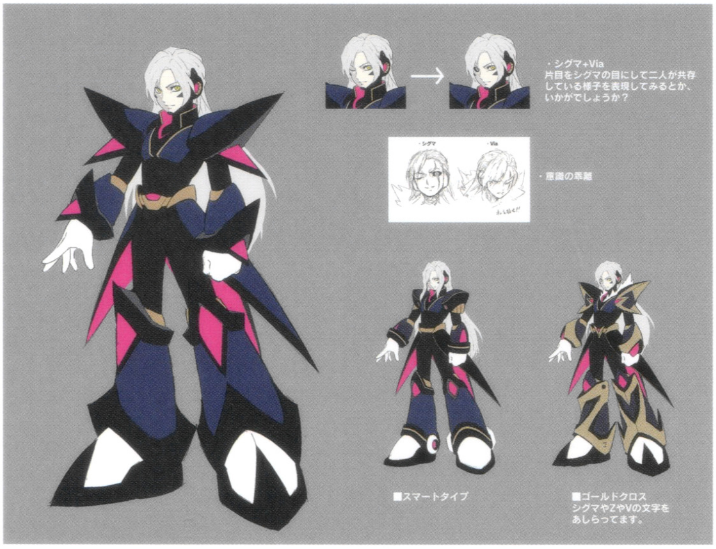


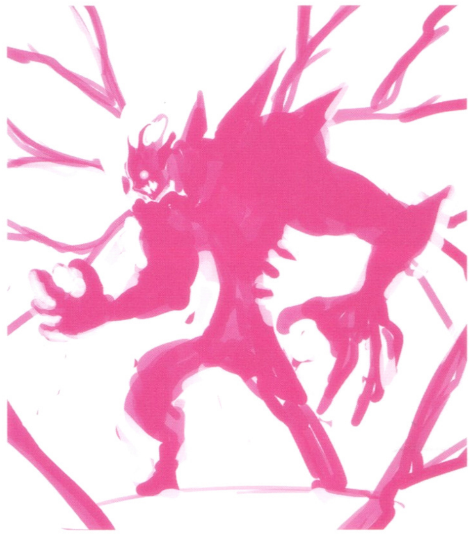









・シグマ+Via
片目をシグマの目にして二人が共存
している様子を表現してみるとか、
いかがでしょうか？
・シグマ
・Via
・意識の乖離
■スマートタイプ
■ゴールドクロス
シグマやZやVの文字を
あしらってます。



ポーズ案









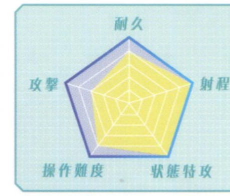
エラトネール

Eratoeir

シリーズ：ロックマンX DiVE

◎タイプ

- サポートタイプ
- 広範囲フィールド
- 召喚特化





◎スキルアイコン



ボイドストラトス



ルヴニール

3Dモデル



スタッフコメント

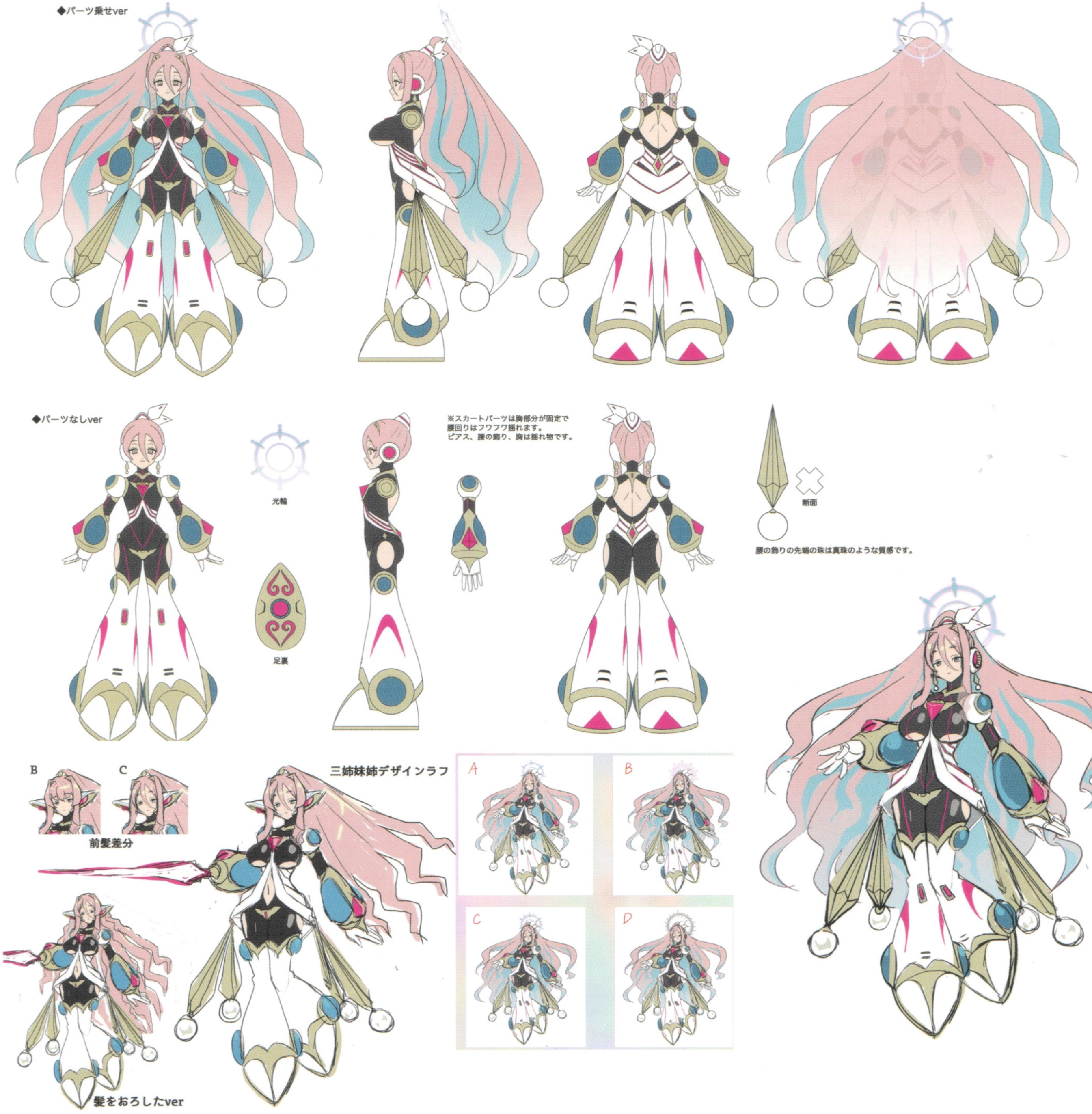
“女神様みたいなお姉さん”という条件だったので、ミュシャ※の絵に描かれている薄布を纏った女性のような雰囲気かな、と案を出していきました。制作中に、天使がモチーフで、３姉弟の一番上で強いらしいとお聞きしました。そこで、格調高い雰囲気を目指してアンティークテイストなゴールドやガラスのような宝石、真珠などをイメージしたモチーフを付けてみました。

“スカートの形など、固いけれど、たおやかな雰囲気にできたかな”と思います。顔つきに柔らかさと圧を乗せたり、いろいろと自由に描かせて頂けて楽しかったです。デザイン画では説明のために胸が外されています。でも、実際は外れません（笑）。髪の毛であまり見えませんが背面もお気に入りです。

▶▶ 片岩ゆり【デザイン担当】

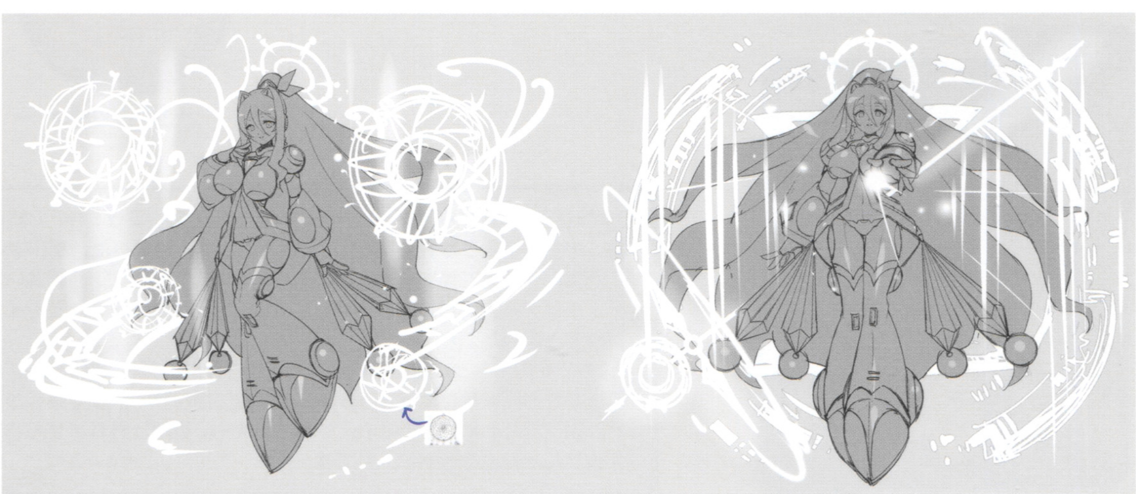
※ フランスなどで活躍したグラフィックデザイナー、イラストレーター、画家。

デザイン案



◆パーツ乗せver
◆パーツなしver
光輪
足裏
※スカートパーツは胸部分が固定で
腰回りはフワフワ揺れます。
ピアス、腰の飾り、胸は揺れ物です。
断面
腰の飾りの先端の珠は真珠のような質感です。
B
C
前髪差分
三姉妹姉デザインラフ
A
B
C
D
髪をおろしたver

ポーズ案



独尊之エラトネール

どくそんの

シリーズ：ロックマンX DiVE

Gangsta Girl Eratoeir



スキルアイコン



エンプレスアーツ



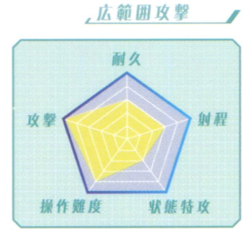
独尊姉御王羅

タイプ

攻撃タイプ

強突進攻撃スキル

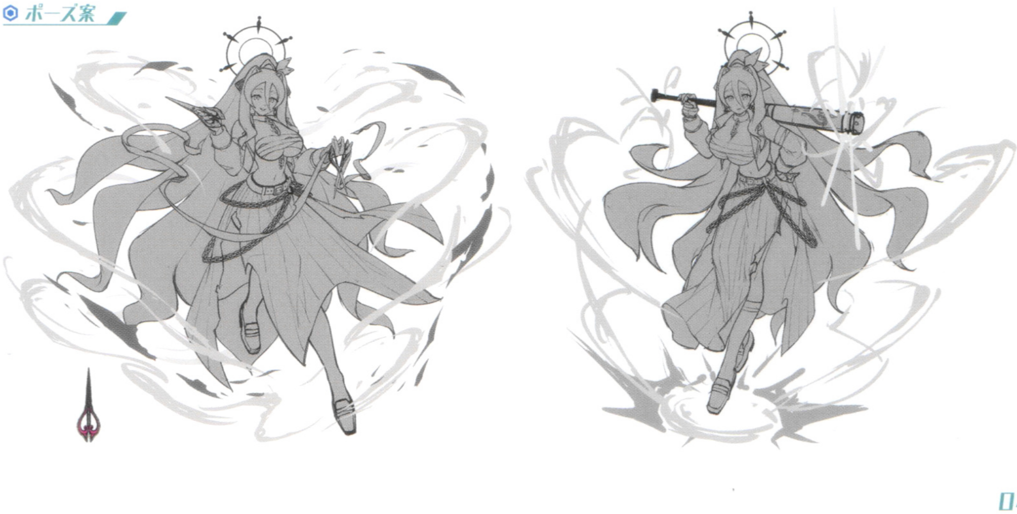
広範囲攻撃



3Dモデル



ポーズ案



ドロワクレール
Droitclair

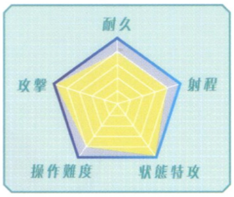
シリーズ：ロックマンX DiVE

◎タイプ

攻撃タイプ

攻防兼用シールド

自動反撃





3Dモデル



◎スキルアイコン



モンデザミ

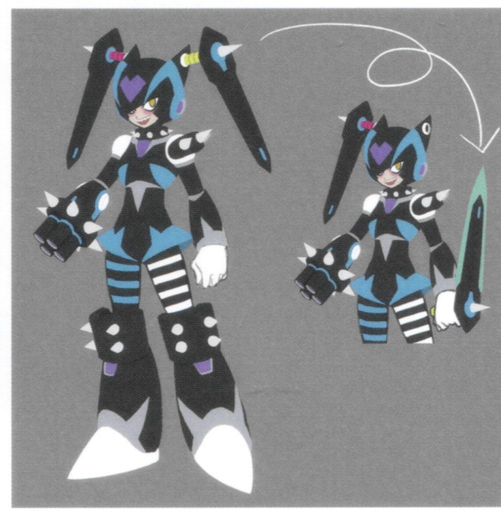


ルフュー

デザイン案









ポーズ案





アンジュピトール

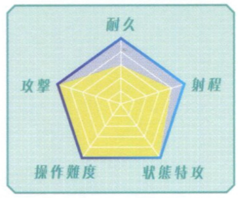
Angepitoyeir

タイプ

スピードタイプ

高速突進

貫通ホーミング弾





3Dモデル



スキルアイコン

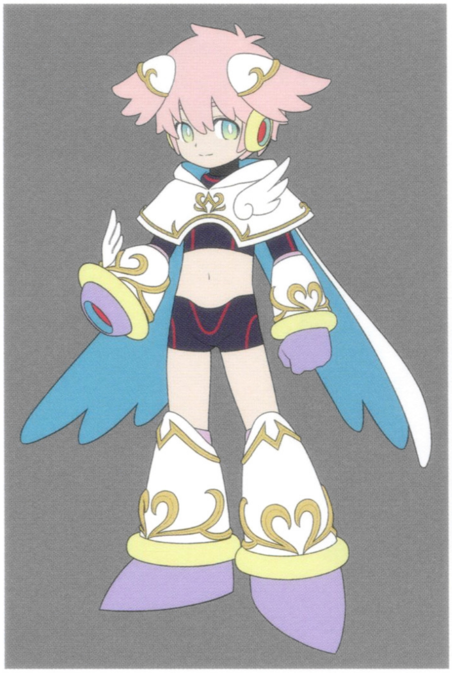


マチネトロワ



ソワレフレア

デザイン案







ポーズ案





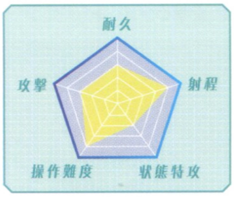


エックス

X

シリーズ：ロックマンX

タイプ
- バランスタイプ
- バスター武器特化
- チャージスキル





スタッフコメント

エックスのイラストは何度も描く機会をいただきました。その流れで、ほぼほぼカッコ良いポーズは今までのイラストで表現されています。なので、新しい見せ方が実は難しいんです。
ただ、今回はノーマルのエックス以外は外部のイラストレーターの方々が担当してくれてまして、積極的にポーズ案ラフを出してもらったのでとても助かりました。自分にない引き出しを駆使してカッコ良くエックスを描いてくれました。

水野佳祐【イラスト制作担当】

3Dモデル



スキルアイコン


チャージショット


ホーミングミサイル

エックス（ライジングファイア）

シリーズ：ロックマンX

X (Rising Fire Ver.)

タイプ

- バランスタイプ
- バスター武器特化
- 継続ダメージ火柱



スキルアイコン



炎の波動



ライジングファイア

3Dモデル



X フルアーマー

First Armor X

シリーズ：ロックマンX

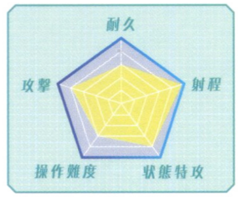
ROCKMAN X DiVE

タイプ

バランスタイプ

バスター武器特化

連弾チャージ





3Dモデル



スキルアイコン



スパイラルクラッシュバスター

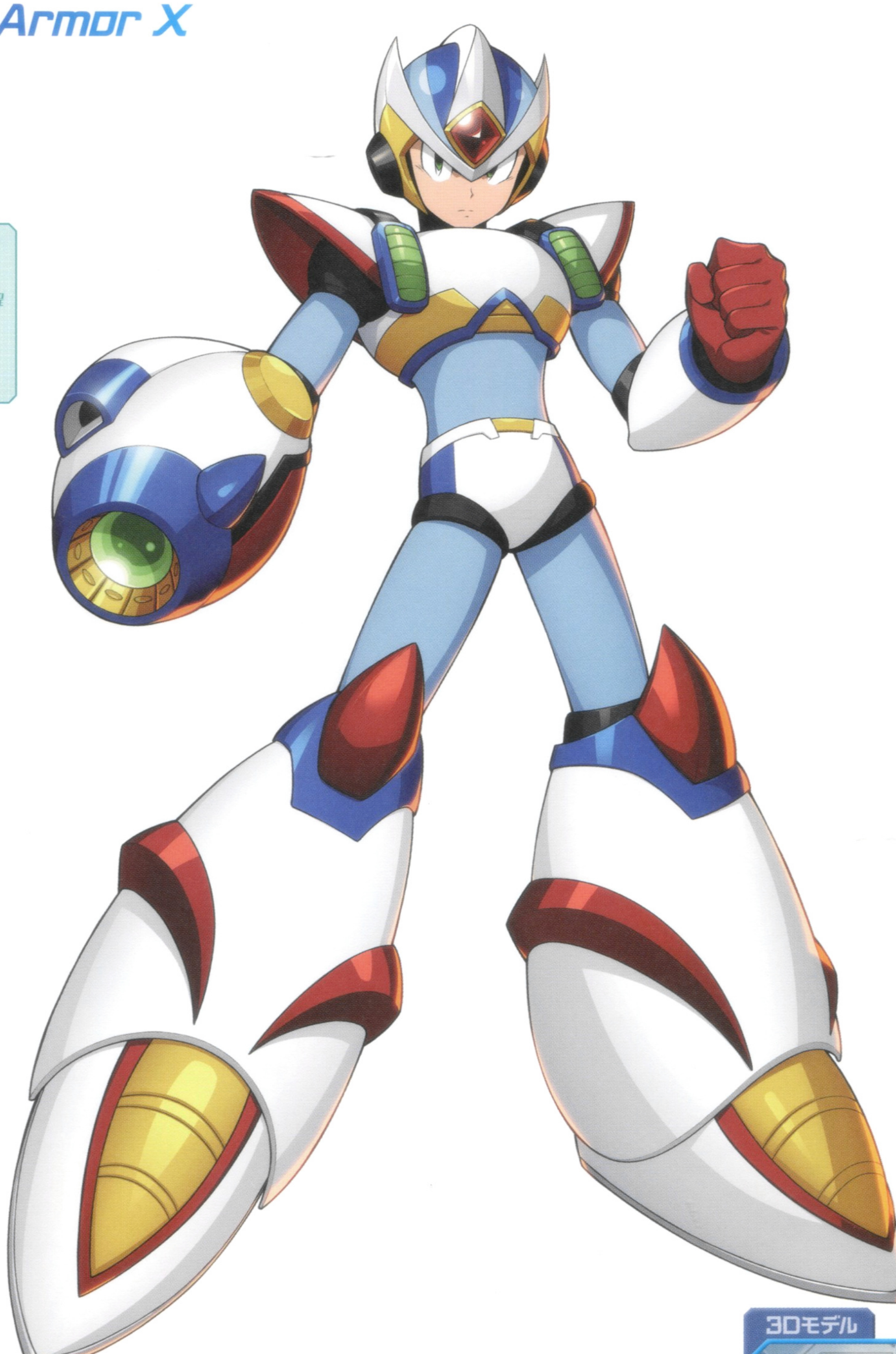


ヘッドブレイク

X セカンドアーマー

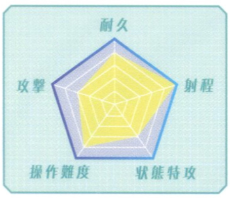
シリーズ：ロックマンX

Second Armor X



タイプ

- バランスタイプ
- ダブルチャージ
- 画面全体攻撃



スキルアイコン



ダブルチャージショット



ギガクラッシュ

3Dモデル



X マックスアーマー

シリーズ：ロックマンX

Third Armor X

ROCKMAN X DiVE



スキルアイコン



クロスチャージショット



ハイパーチップ

3Dモデル

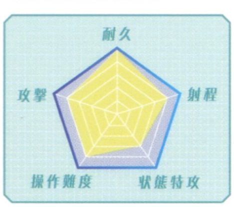


タイプ

バランスタイプ

クロスチャージショット

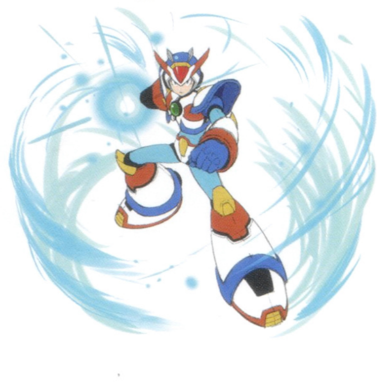
ハイパーチップ



ポーズ案







X フォースアーマー

シリーズ：ロックマンX

Fourth Armor X

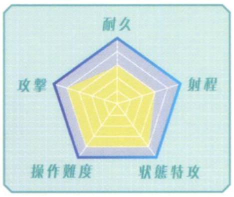


タイプ

バランスタイプ

チャージショット4連発

アーマーエネルギー



スキルアイコン



ストックチャージショット

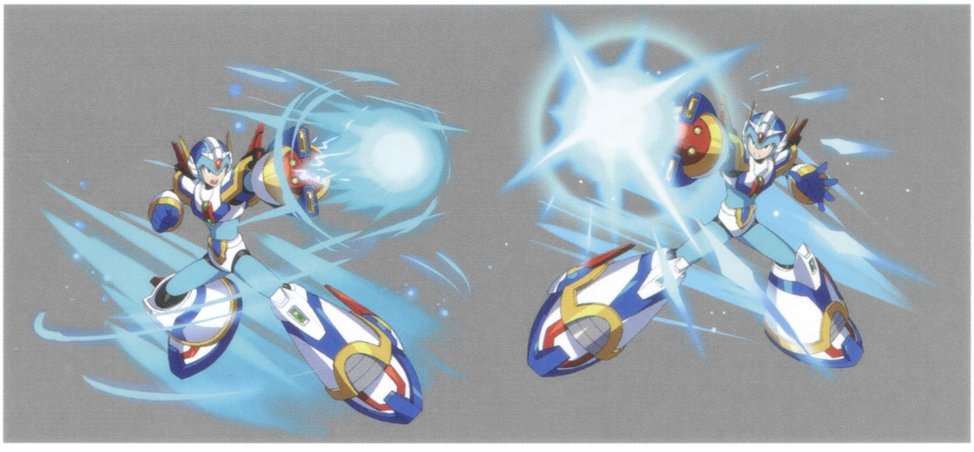


ノヴァストライク

3Dモデル



ポーズ案



X アルティメットアーマー

シリーズ：ロックマンX

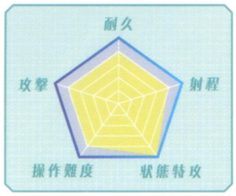
Ultimate Armor X

タイプ

バランスタイプ

プラズマチャージ

強力ダッシュ攻撃





スキルアイコン



プラズマチャージショット

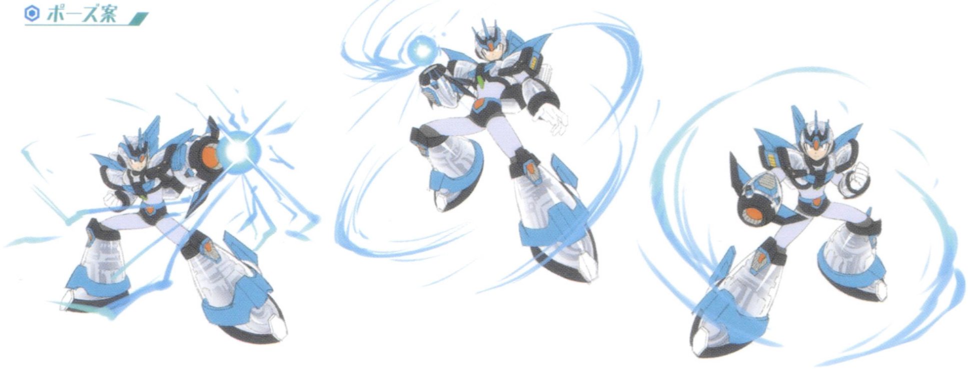


ノヴァストライク

3Dモデル



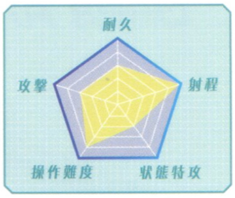
ポーズ案



X ファルコンアーマー

Falcon Armor X

シリーズ：ロックマンX



タイプ

バランスタイプ

地形貫通攻撃

フリームーブ



3Dモデル



スキルアイコン



スピアチャージショット



ギガアタック

3Dモデルデザイン



X ガイアアーマー

シリーズ：ロックマンX

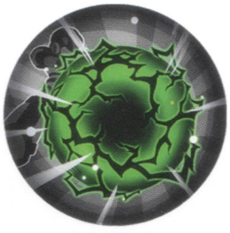
Gaea Armor X



スキルアイコン



ガイアショット



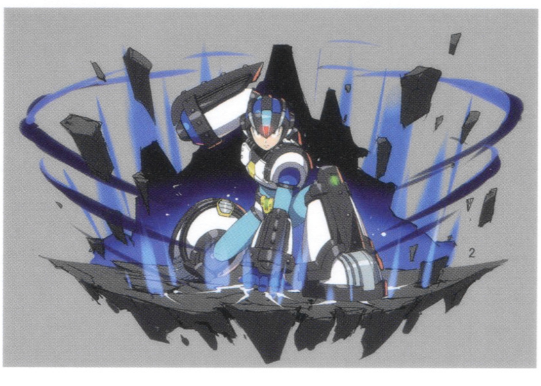
ギガアタック

3Dモデル



ポーズ案



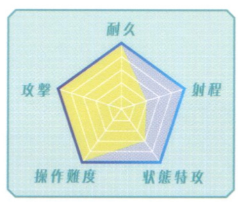


タイプ

防御タイプ

壁蹴り強化

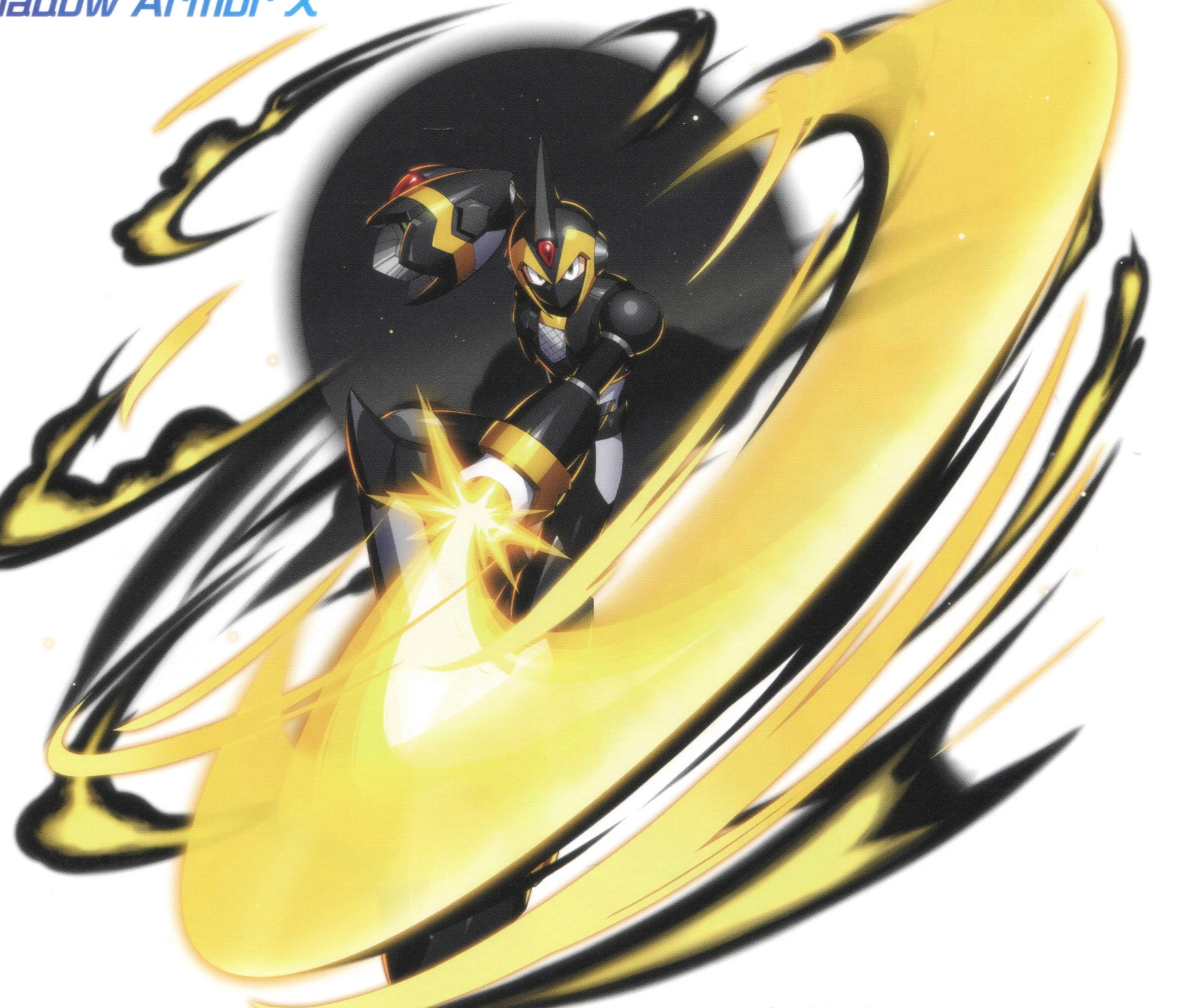
特殊アーマー



X シャドーアーマー

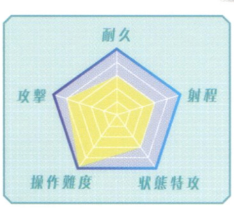
シリーズ：ロックマンX

Shadow Armor X



◎ タイプ

- バランスタイプ
- 天井・壁蹴り強化
- 特殊アーマー



◎ スキルアイコン



ギガアタック



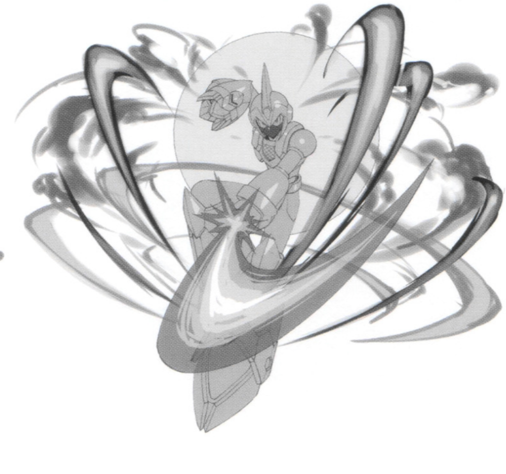
シャドーショット

3Dモデル



◎ ポーズ案





X セカンドアーマー(RRX)

SD Second Armor X



スキルアイコン



ストックチャージショット

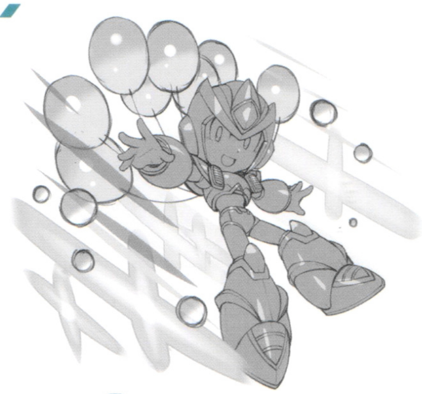


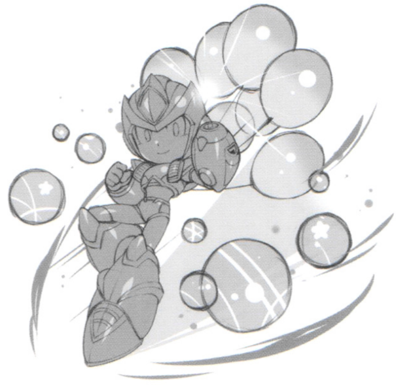
ギガクラッシュ・Q

3Dモデル



ポーズ案





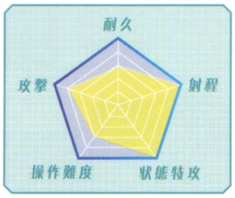


タイプ

バランスタイプ

チャージショット6連発

画面全体攻撃



ゼロ

シリーズ：ロックマンX

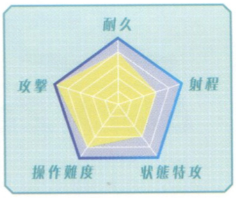
Zero

タイプ

攻撃タイプ

セイバー武器特化

広範囲攻撃スキル





スキルアイコン



龍炎刃

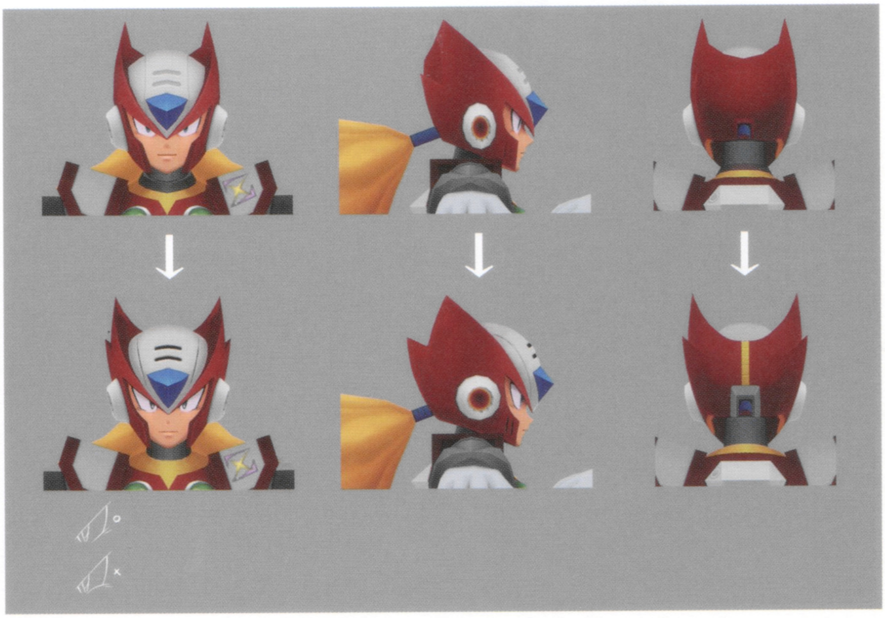


落鳳破

3Dモデル



3Dモデルデザイン



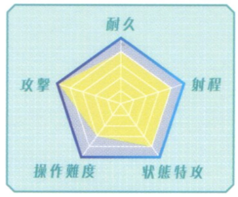
ブラックゼロ

シリーズ：ロックマンX

Black Zero



タイプ
攻撃タイプ
セイバー武器特化
強突進攻撃スキル



3Dモデル



スキルアイコン



雷光閃



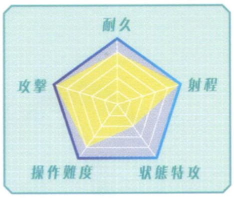
滅閃光

覚醒ゼロ

シリーズ：ロックマンX

Awakened Zero

タイプ
- 攻撃タイプ
- 近接特化
- 超広範囲斬撃波





3Dモデル



スキルアイコン



真月輪



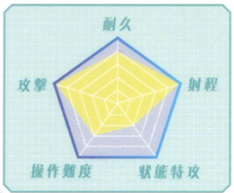
幻夢零

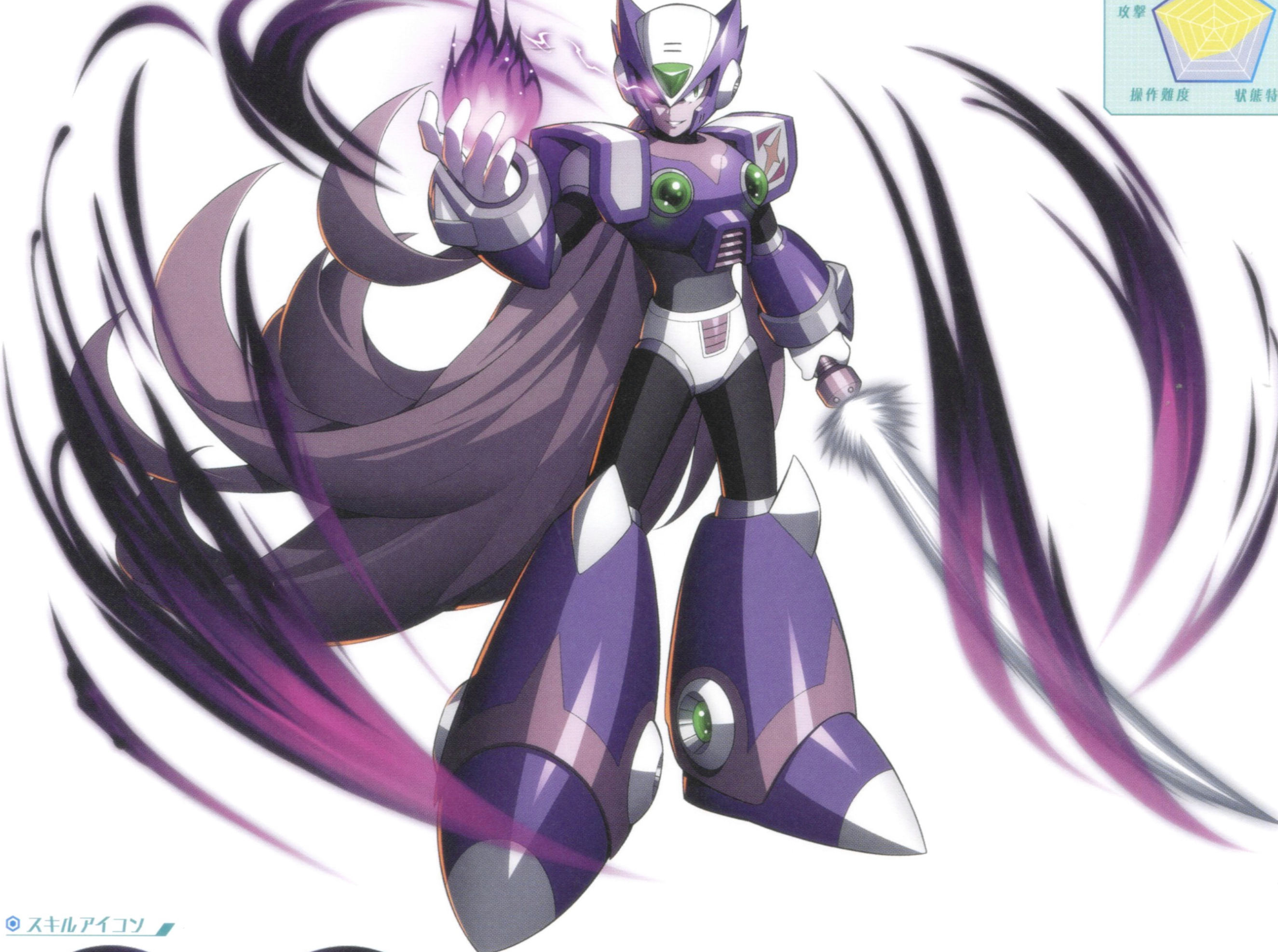
ゼロ ナイトメア

シリーズ：ロックマンX

Zero Nightmare

タイプ
- 攻撃タイプ
- ナイトメアウイルス
- 超広範囲斬撃波





スキルアイコン



ゼットバスター



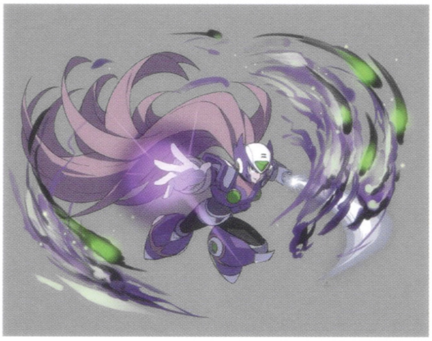
幻夢零・改

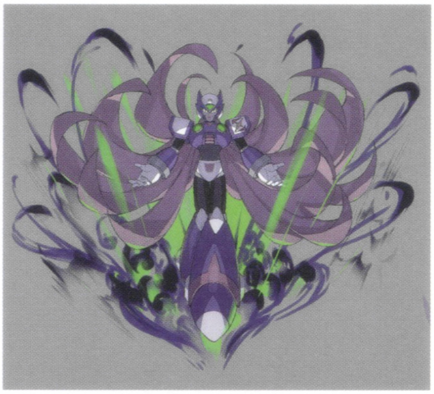
3Dモデル



ポーズ案







夜祭のゼロ

Festive Zero

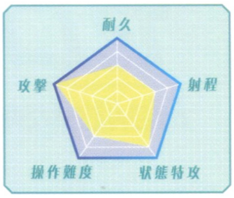
シリーズ：ロックマンX

◎ タイプ

攻撃タイプ

セイバー武器特化

HP低下時強化





◎ 3Dモデルデザイン





3Dモデル



◎ スキルアイコン



氷龍昇・舞



双燕舞・乱

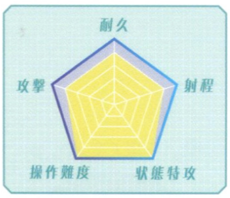
ゼロナイトデューク

シリーズ：ロックマンX

Halloween Zero



タイプ
- 攻撃タイプ
- デューク状態
- スキル再発動



3Dモデル



スキルアイコン



黒滅波

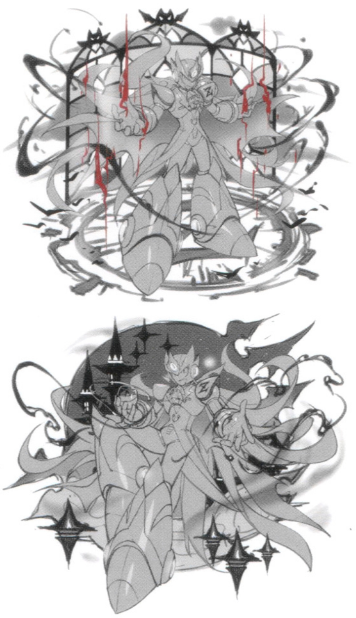


紅月輪

デザイン案



ポーズ案

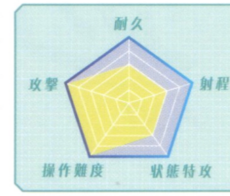


ゼロ(RRX)

SD Zero

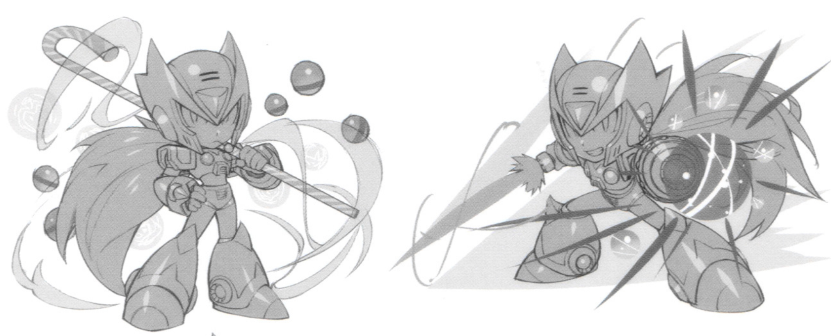
シリーズ：ロックマンX

タイプ
- 攻撃タイプ
- 連続斬り
- 広範囲攻撃スキル





ポーズ案







スキルアイコン



落凰破・Q



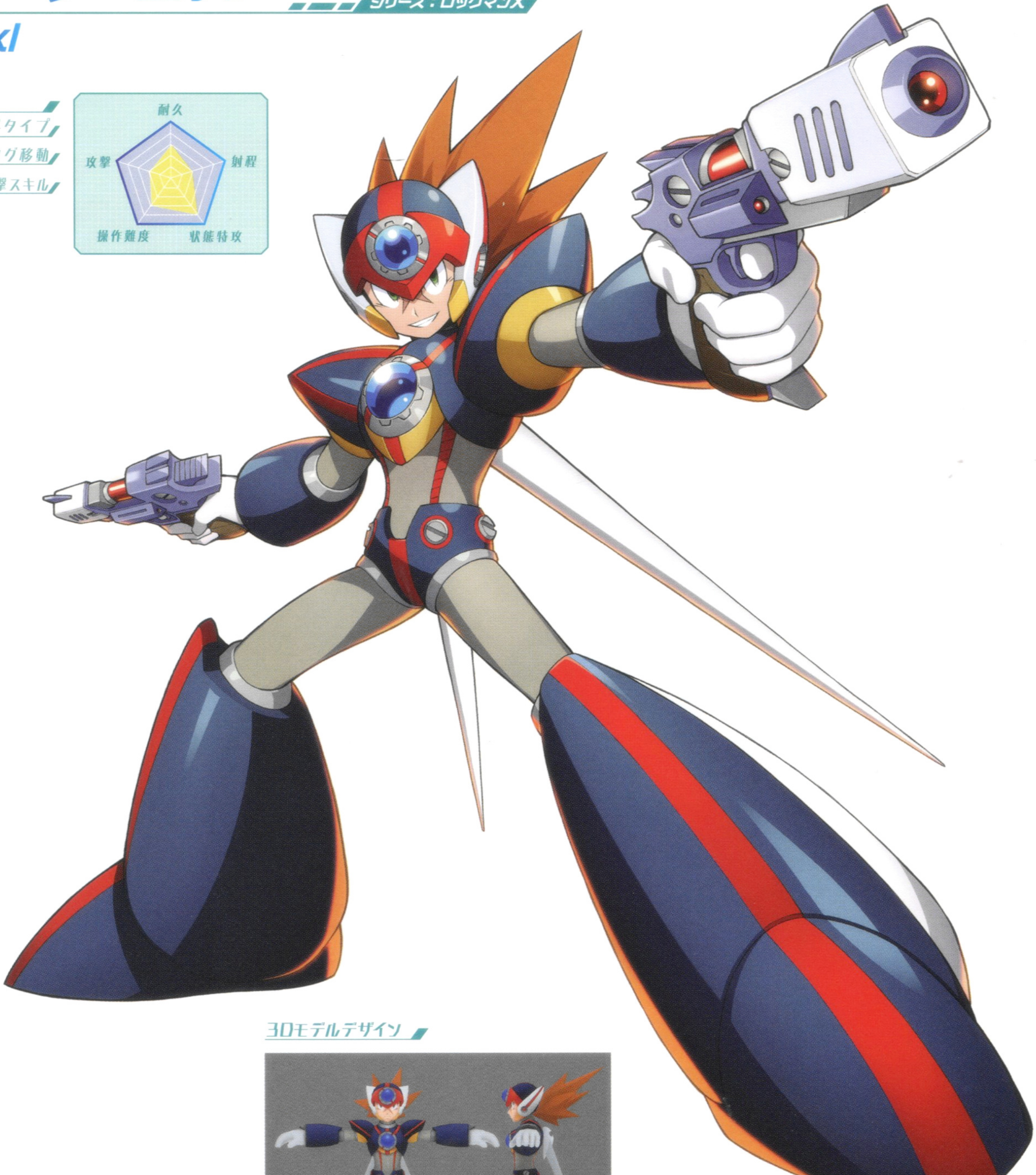
突進舞斬

アクセル

シリーズ：ロックマンX

Axl

タイプ
- スピードタイプ
- ローリング移動
- 中範囲攻撃スキル



3Dモデルデザイン



3Dモデル



スキルアイコン



五月雨ショット



アクセルローリング

アクセルWコーデ

White Day Axl

シリーズ：ロックマンX

タイプ
バランスタイプ
二段式ショット
高ライフゲージ

耐久
射程
状態特攻
操作難度
攻撃



3Dモデルデザイン





3Dモデル



スキルアイコン



ホワイトマグナム　アクセルタイフーン

アイリス

シリーズ：ロックマンX

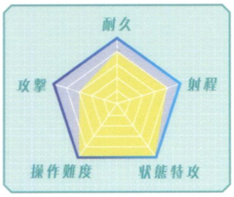
Iris

タイプ

サポートタイプ

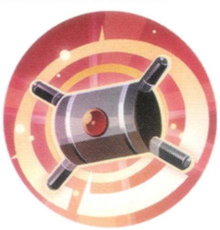
自動索敵ユニット

広範囲デバフ





スキルアイコン



浮遊する願い



渇望する願い

3Dモデル



3Dモデルデザイン



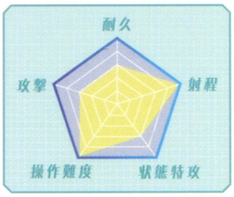


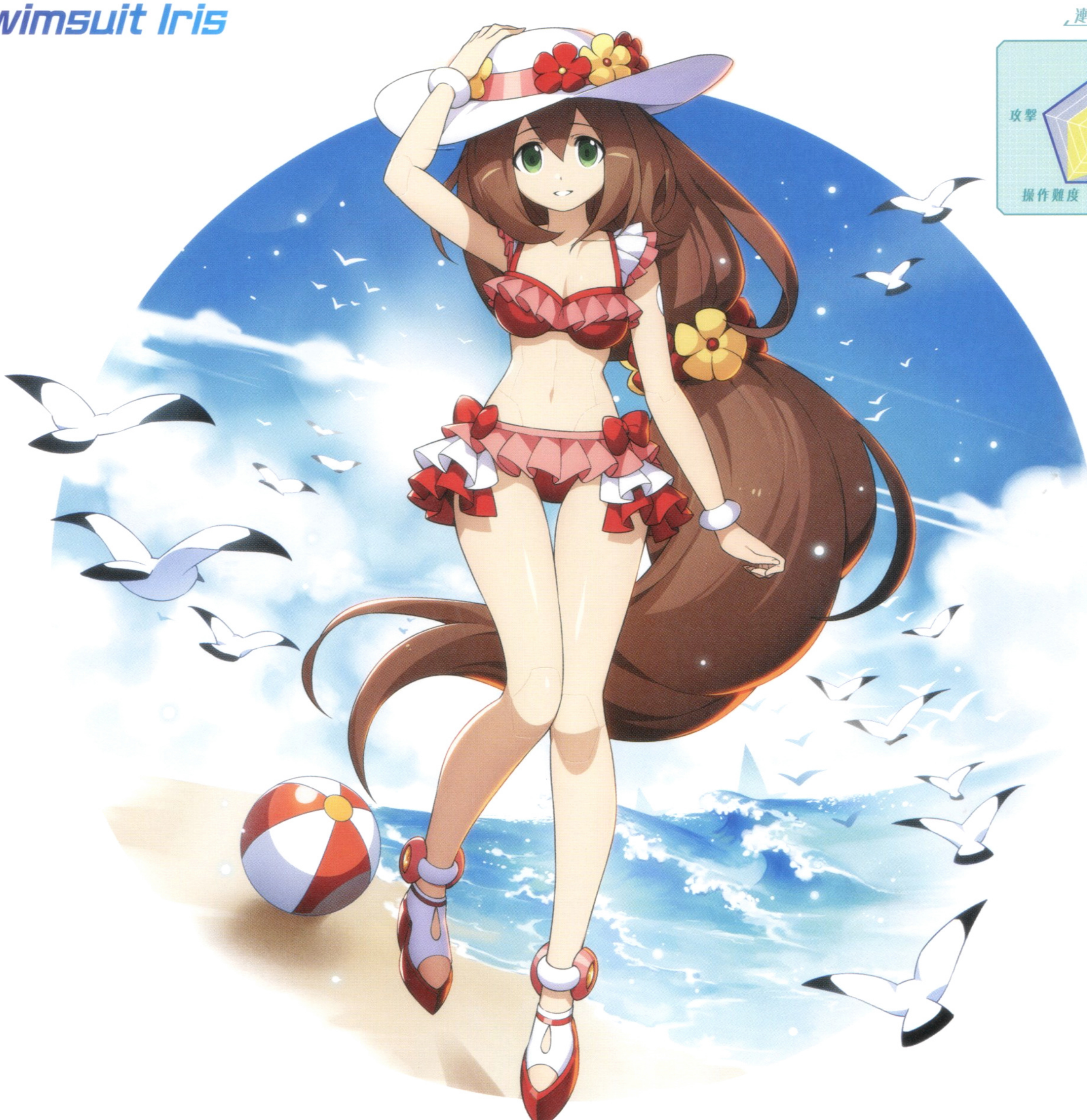
愛夏(あいか)のアイリス

Swimsuit Iris

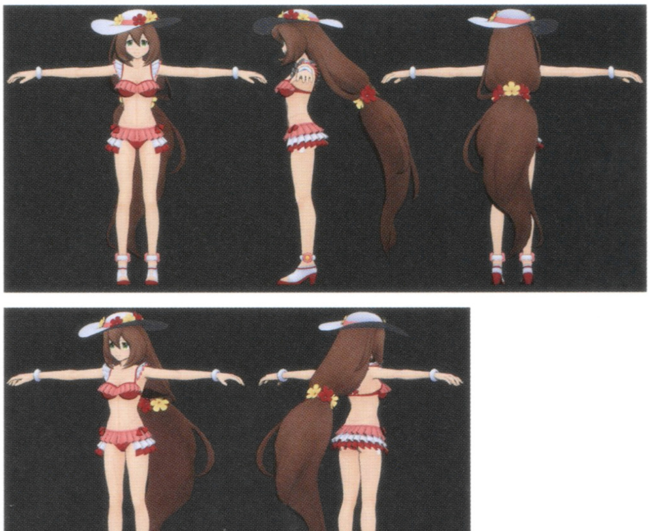
シリーズ：ロックマンX

◎タイプ
- バランスタイプ
- バウンドボール
- 連続水流ダメージ





◎3Dモデルデザイン



3Dモデル



◎スキルアイコン



浜辺の夢



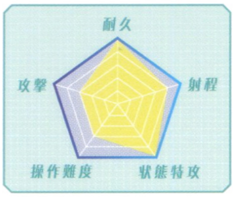
水遊の夢

スウィートアイリス

Valentines Day Iris

シリーズ：ロックマンX

タイプ
- サポートタイプ
- 攻防兼用シールド
- ライフ自動回復





3Dモデル



スキルアイコン



負けない想い



たしかな想い

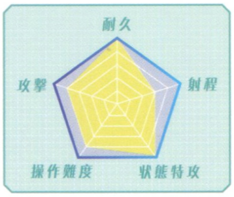
御神子(みかんなぎ)のアイリス

シリーズ：ロックマンX

New Year Iris

タイプ

- サポートタイプ
- 連続バフ付与
- 回復特化





3Dモデル



スキルアイコン



荒魂之祓矢



和魂之贖

エイリア

シリーズ：ロックマンX

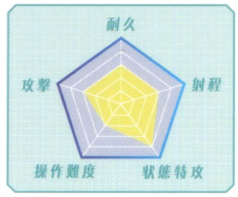
Alia

タイプ

バランスタイプ

近・中距離攻撃

スキル連続発動





ウエストアップイラスト



スキルアイコン



グリーンスピナー

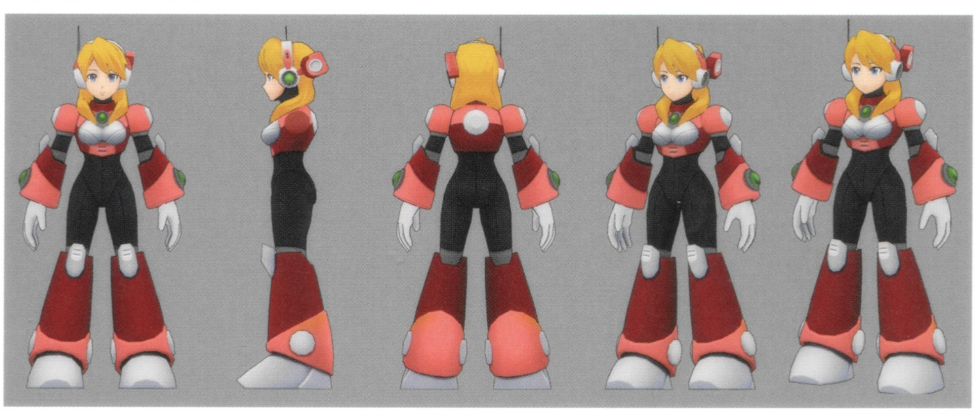


メルトクリーパー

3Dモデル



3Dモデルデザイン



エイリア Wコーデ

White Day Alia

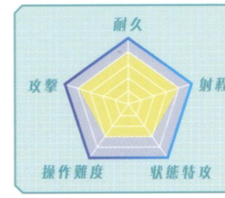
シリーズ：ロックマンX

◎タイプ

バランスタイプ

花火連弾

地形貫通攻撃





3Dモデル



◎スキルアイコン



ハートバルーンファイア



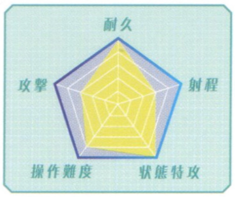
ホワイトフライキッス

純真（じゅんしん）なるエイリア
Bridal Alia

シリーズ：ロックマンX

ROCKMAN X DiVE

◎タイプ
- 防御タイプ
- カウンター攻撃
- 戦闘補助フィールド





3Dモデル



◎スキルアイコン


フォーチュンブーケ


ディライトベル

レイヤー

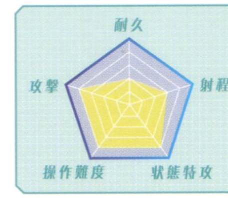
Layer

シリーズ：ロックマンX

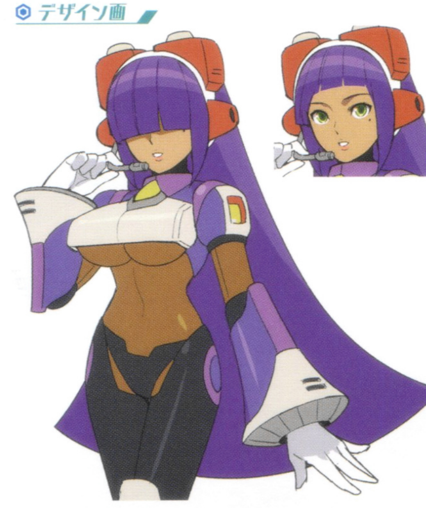


タイプ

- 攻撃タイプ
- 連続斬り
- 継続ダメージ強化



デザイン画



スキルアイコン



連葉断



天照覇

3Dモデル



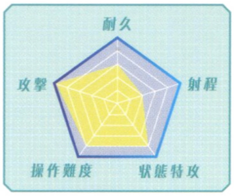
3Dモデルデザイン



艶夏（びか）のレイヤー
Swimsuit Layer

シリーズ：ロックマンX

タイプ
- 攻撃タイプ
- スキル連続強化
- 会心率強化





スキルアイコン

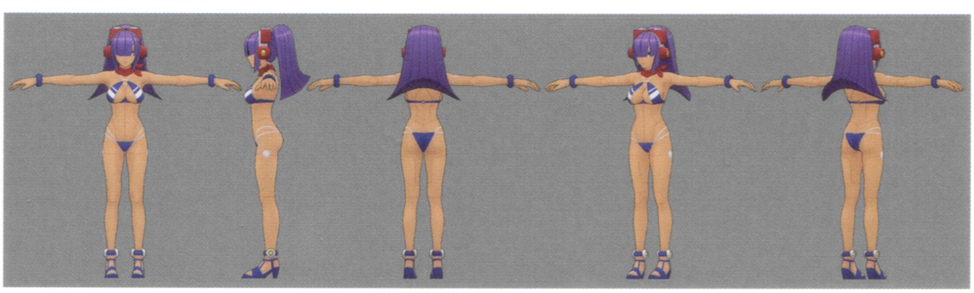

飛水翔


夏の一太刀

3Dモデル



3Dモデルデザイン

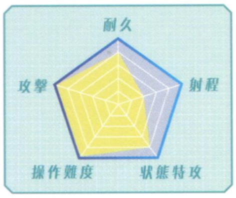


天真(てんしん)なるレイヤー

シリーズ：ロックマンX

Bridal Layer

タイプ
- 攻撃タイプ
- 拘束
- 強化バフ付与





3Dモデル



スキルアイコン



サークレッドリング



ワルツフォーバイト

パレット

Pallette

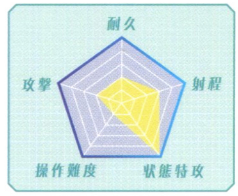
シリーズ：ロックマンX

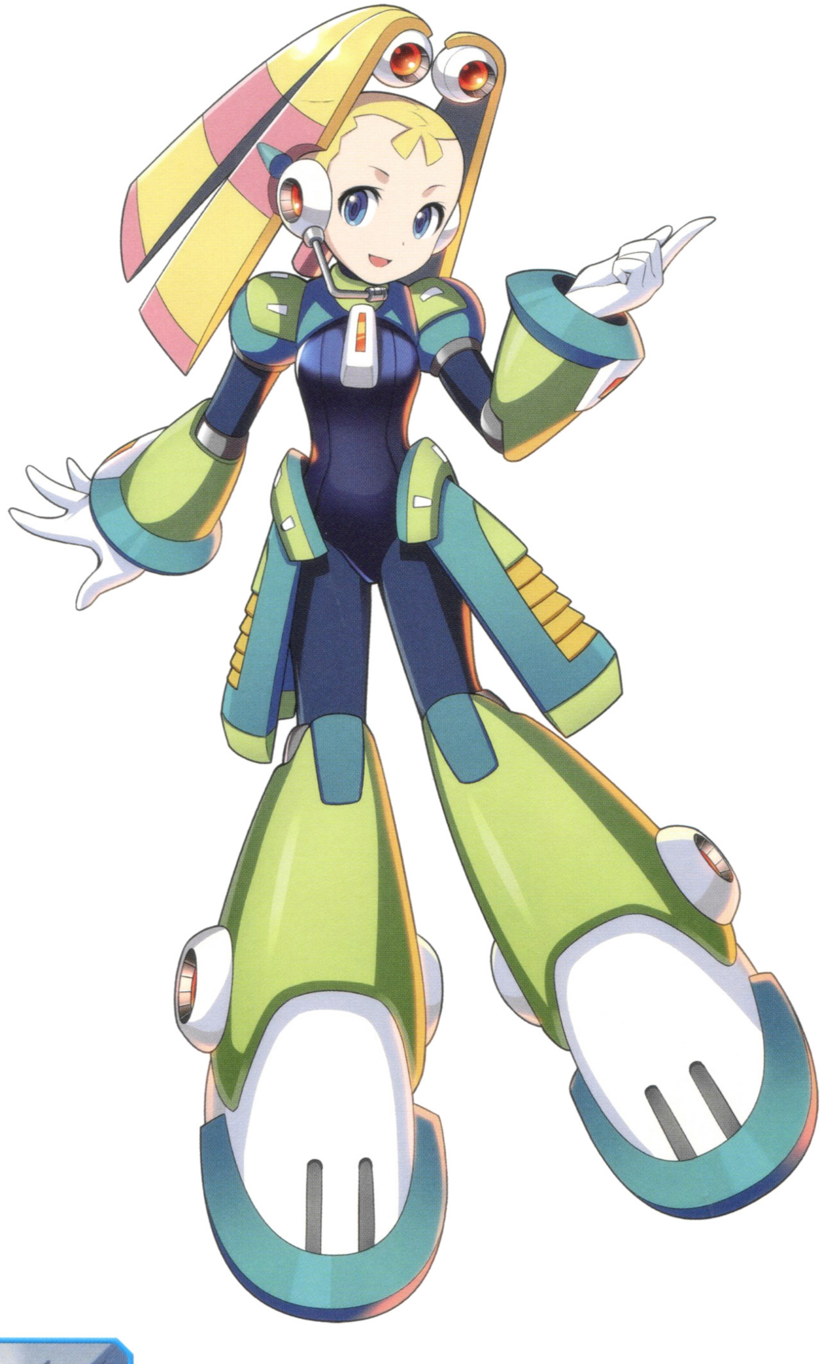
タイプ

サポートタイプ

被ダメージ軽減特化

減速スキル





スキルアイコン



ブラックアローショット

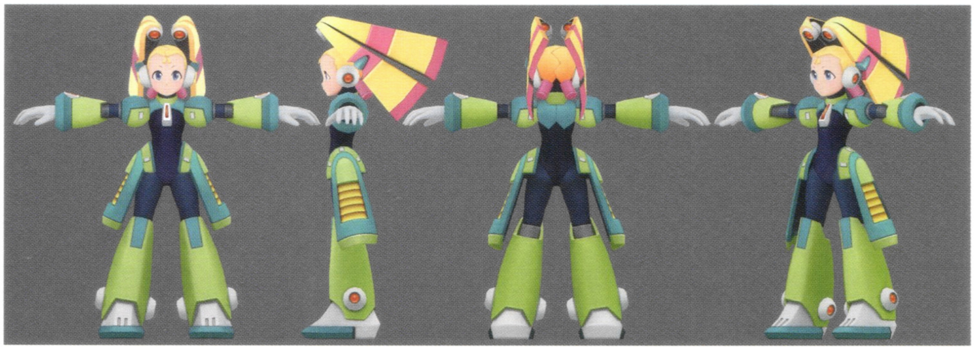


プラズマスタンガン

3Dモデル



3Dモデルデザイン



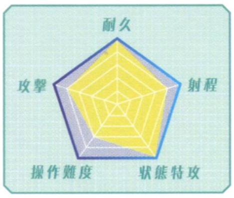
涼陽のパレット

りょうよう

Swimsuit Pallette

シリーズ：ロックマンX

タイプ
- サポートタイプ
- 反射水鉄砲
- 各種妨害攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



PPバブルガン



スウィートロケット

研究道の至境・Dr.ライト

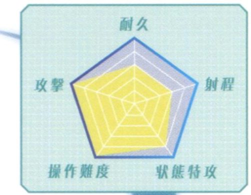
けん きゅう どう し きょう

Dr. Light the Martial Artist

シリーズ：ロックマンX



タイプ
- 攻撃タイプ
- 強突進攻撃スキル
- 連続攻撃



3Dモデル



ポーズ案



スキルアイコン



修行の末会得した技



鍛えに鍛えた拳

シグマ

シリーズ：ロックマンX

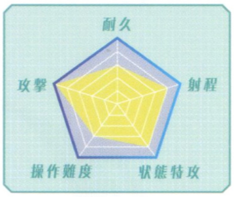
Sigma

タイプ

攻撃タイプ

追尾突進斬り

光弾発射

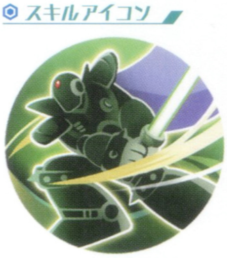




3Dモデル



スキルアイコン



シグマブレイド



シグママグナム

シグマ（X4第二形態）

シリーズ：ロックマンX

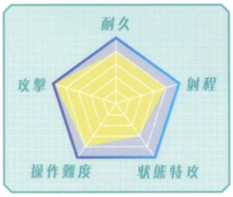
Sigma (X4 2nd form)

ROCKMAN X DiVE



タイプ

- 攻撃タイプ
- 執行者状態
- 地形貫通攻撃



スキルアイコン



デススロー



シグマレーザー

3Dモデル



ポーズ案



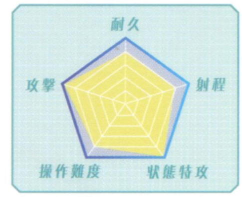


粛夜(しゅくや)のシグマ

シリーズ：ロックマンX

Halloween Sigma

タイプ
- 攻撃タイプ
- 強化バフ付与
- 地形貫通攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



ストーキングカウント



ジェントルスクリーン

汰威超之シグマ

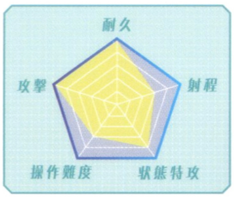
シリーズ：ロックマンX

Gangsta Boy Sigma



タイプ

- 攻撃タイプ
- 強制決闘
- 近距離特化



スキルアイコン



汰威超王羅



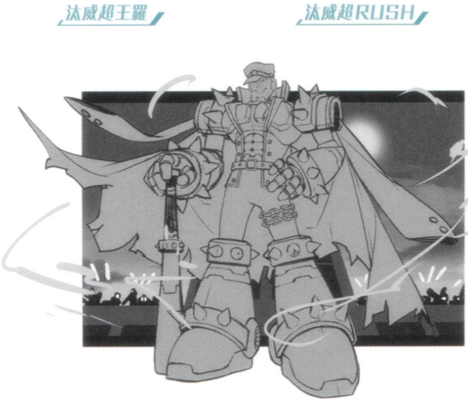
汰威超RUSH

3Dモデル



ポーズ案





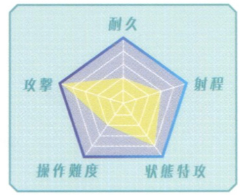
VAVA

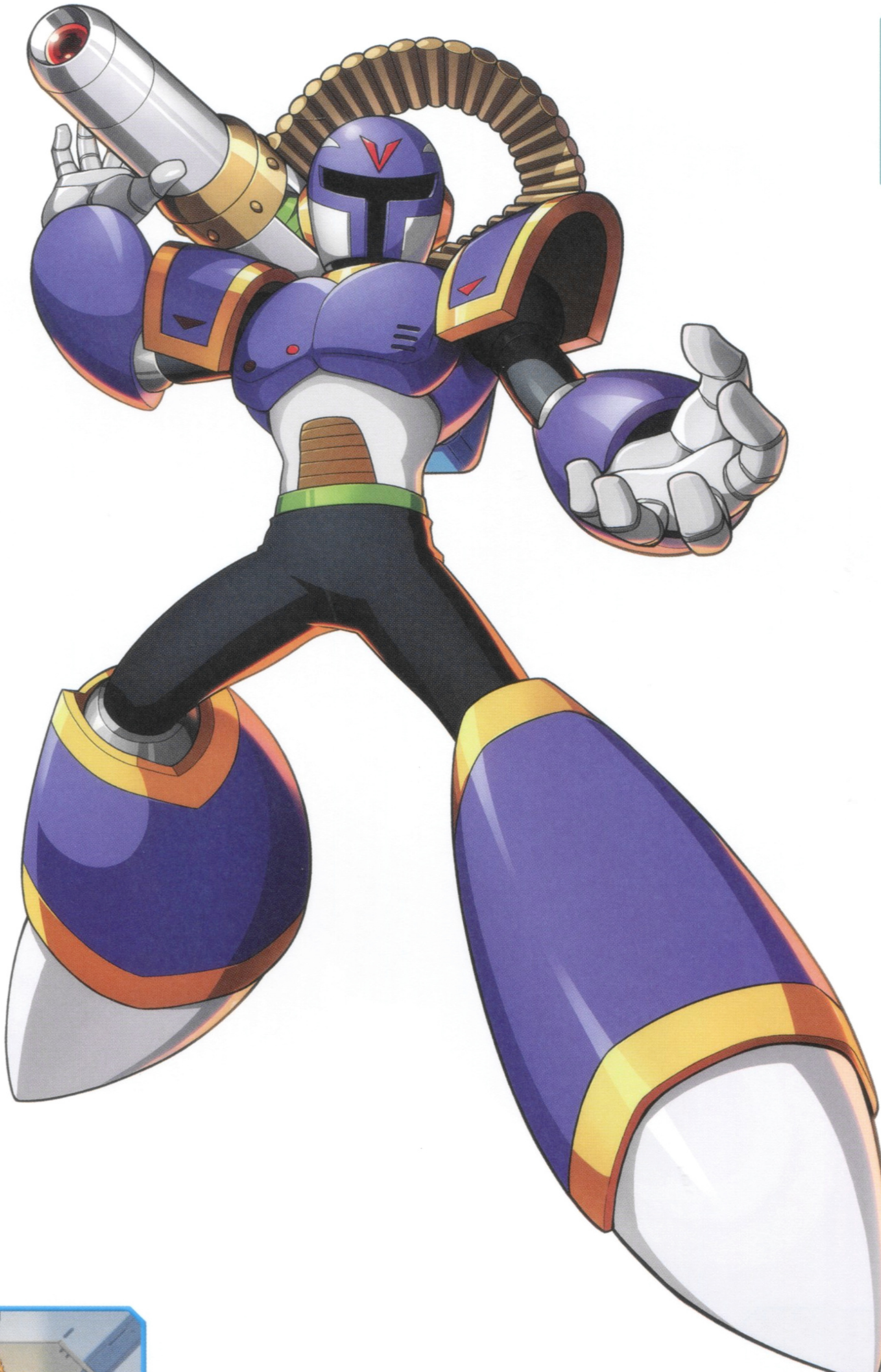
シリーズ：ロックマンX

Vile

タイプ

- 攻撃タイプ
- ランチャー武器特化
- 行動停止スキル





3Dモデル



スキルアイコン



電撃弾



炸裂弾

漆狂のVAVA

シリーズ：ロックマンX

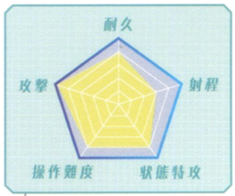
Halloween Vile

◎ タイプ

攻撃タイプ

追尾ボム

高ライフゲージ

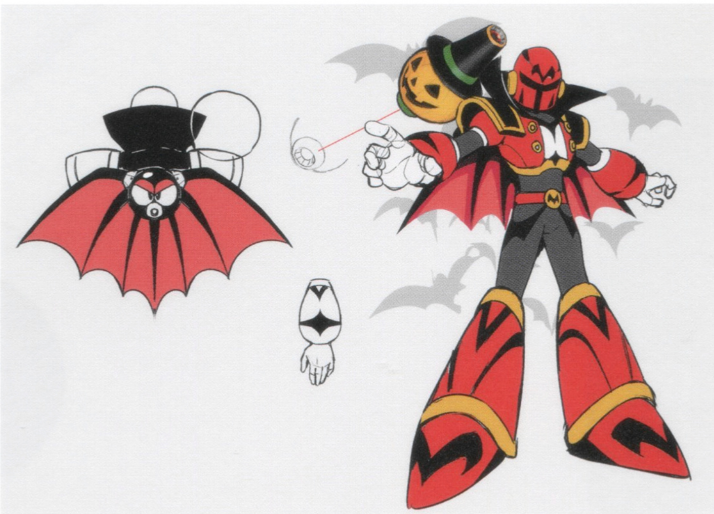




3Dモデル



◎ デザイン案



◎ スキルアイコン



VAウイング



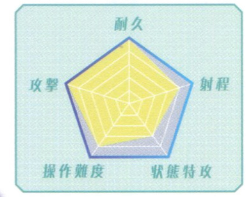
ジャックボム

VAVA MK-II

Vile MK-II

シリーズ：ロックマンX

タイプ
- 攻撃タイプ
- ライドアーマー
- ランチャー武器特化





スキルアイコン



ブラウンベア



フレアトゥヘル

3Dモデル



ポーズ案



マグマード・ドラグーン

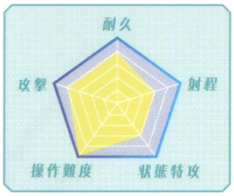
Magma Dragoon

シリーズ：ロックマンX



タイプ

- 攻撃タイプ
- 連続武技
- HP低下時強化



3Dモデル



スキルアイコン



波動之火拳



昇竜之火拳

ヴァジュリーラFF

シリーズ：ロックマンX

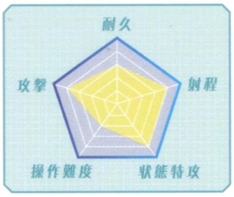
Bit

タイプ

スピードタイプ

行動阻害

ホーミング弾





3Dモデル



スキルアイコン



突進斬



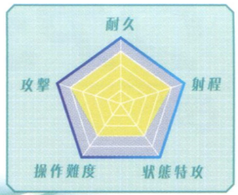
刹那輪

カーネル

シリーズ：ロックマンX

Colonel

タイプ
- 攻撃タイプ
- 強突進攻撃スキル
- セイバーの達人





スキルアイコン



フォースブレード

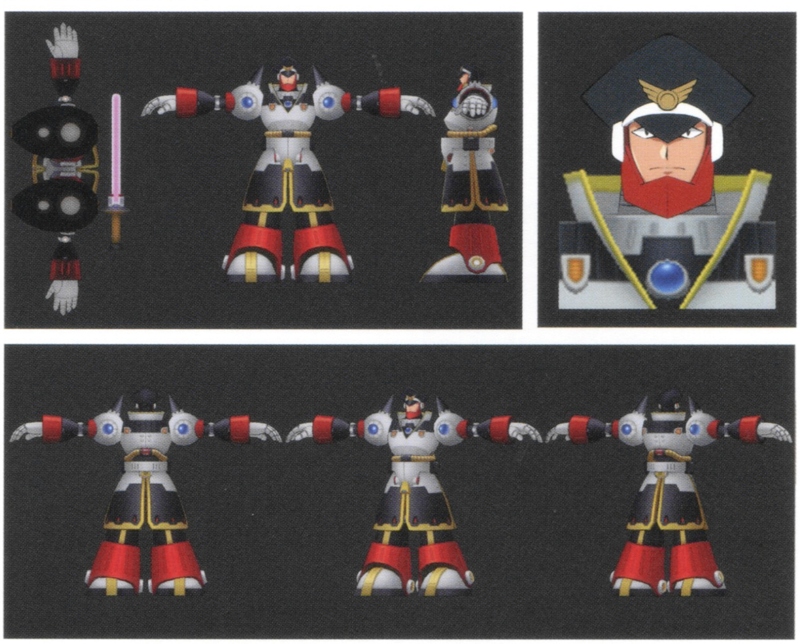


グランドクラッシュ

3Dモデル



3Dモデルデザイン



ダイナモ

Dynamo

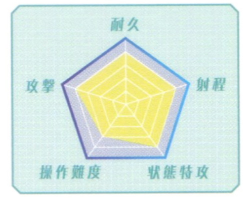
シリーズ：ロックマンX

◎タイプ

防御タイプ

二種武器特化

地形貫通攻撃





3Dモデル



◎スキルアイコン



Dブレード



ツバメ返し

ゲイト ナイトメア

Gate

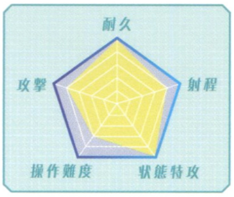
シリーズ：ロックマンX

タイプ

バランスタイプ

ナイトメアホール切り替え

行動不能デバフ付与





3Dモデル



スキルアイコン



ナイトメアホール



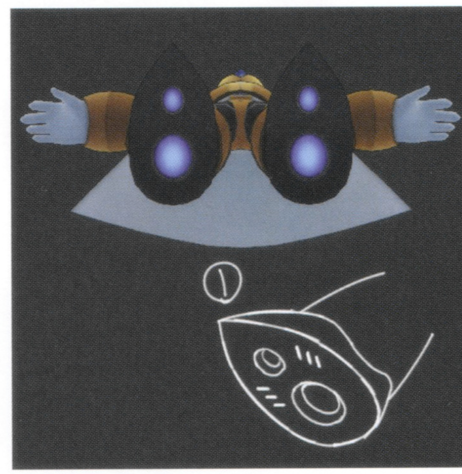
ナイトメアストライク

3Dモデルデザイン



ポーズ案







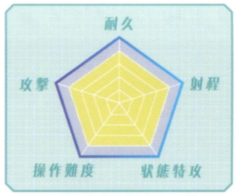
カイ

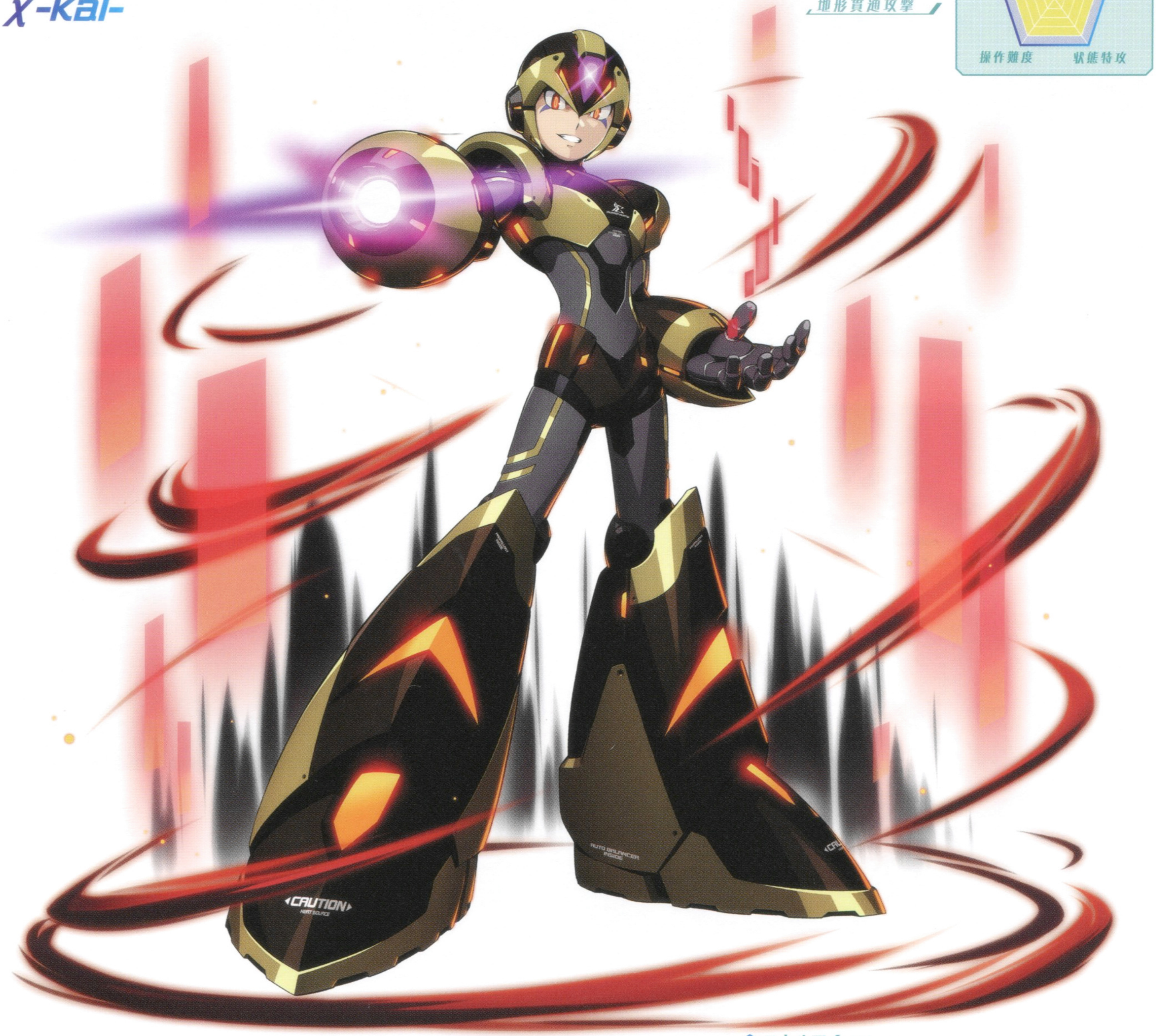
シリーズ：ロックマンX

X -kai-

◎ タイプ

- 攻撃タイプ
- チャージショット連射
- 地形貫通攻撃





◎ スキルアイコン



X-Buster



X-Ray

3Dモデル



◎ ポーズ案



X(CM)アルティメットアーマー

シリーズ：ロックマンX コマンドミッション

Ultimate Armor X(CM)

タイプ

攻撃タイプ

マシンガン武器特化

中範囲攻撃スキル

耐久 射程 状態特攻 操作難度 攻撃



3Dモデル



スキルアイコン



ノヴァストライク



フルファイアショット

アブソリュートゼロ

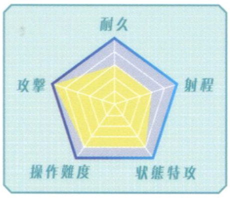
Absolute Zero

シリーズ:ロックマンX コマンドミッション



タイプ

- 攻撃タイプ
- 継続ダメージ
- HP低下時強化



3Dモデル



ポーズ案





スキルアイコン



クリムゾンエンド



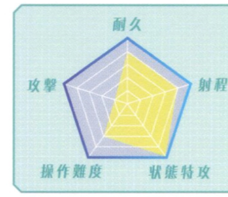
カラミティアーツ

シナモン

シリーズ:ロックマンX コマンドミッション

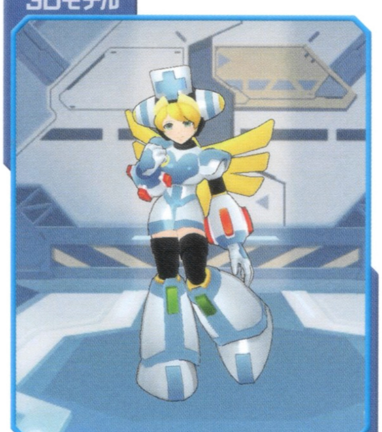
Cinnamon

タイプ
- サポートタイプ
- 回復スキル
- 強化バフ付与





3Dモデル



スキルアイコン

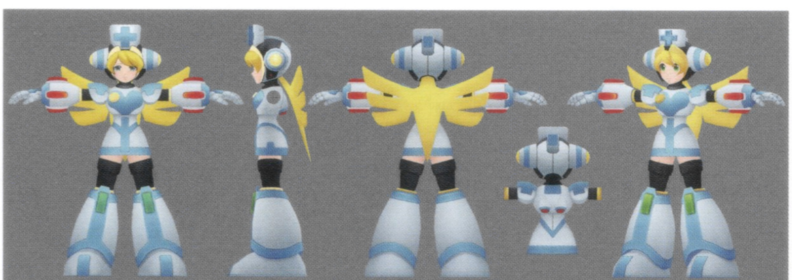


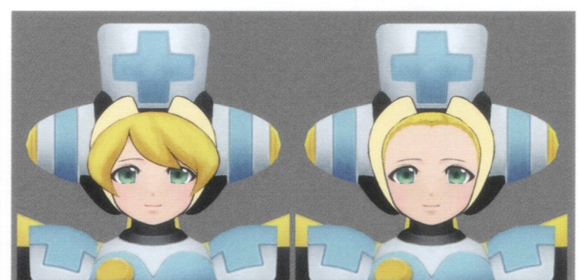
インジェクション



エンジェルハイロウ

3Dモデルデザイン





シナモン Wコーデ

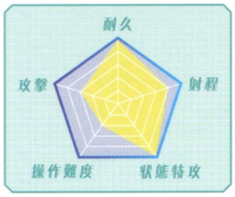
White Day Cinnamon

シリーズ:ロックマンX コマンドミッション



タイプ

- 防御タイプ
- チョコ切り替え
- 高HP・被ダメ軽減



3Dモデル



スキルアイコン



義理チョコですー



シナモントッピング

初春(はつはる)のシナモン

New Year Cinnamon

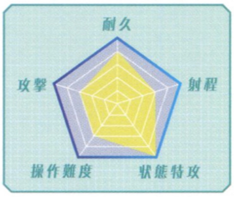
シリーズ：ロックマンX コマンドミッション

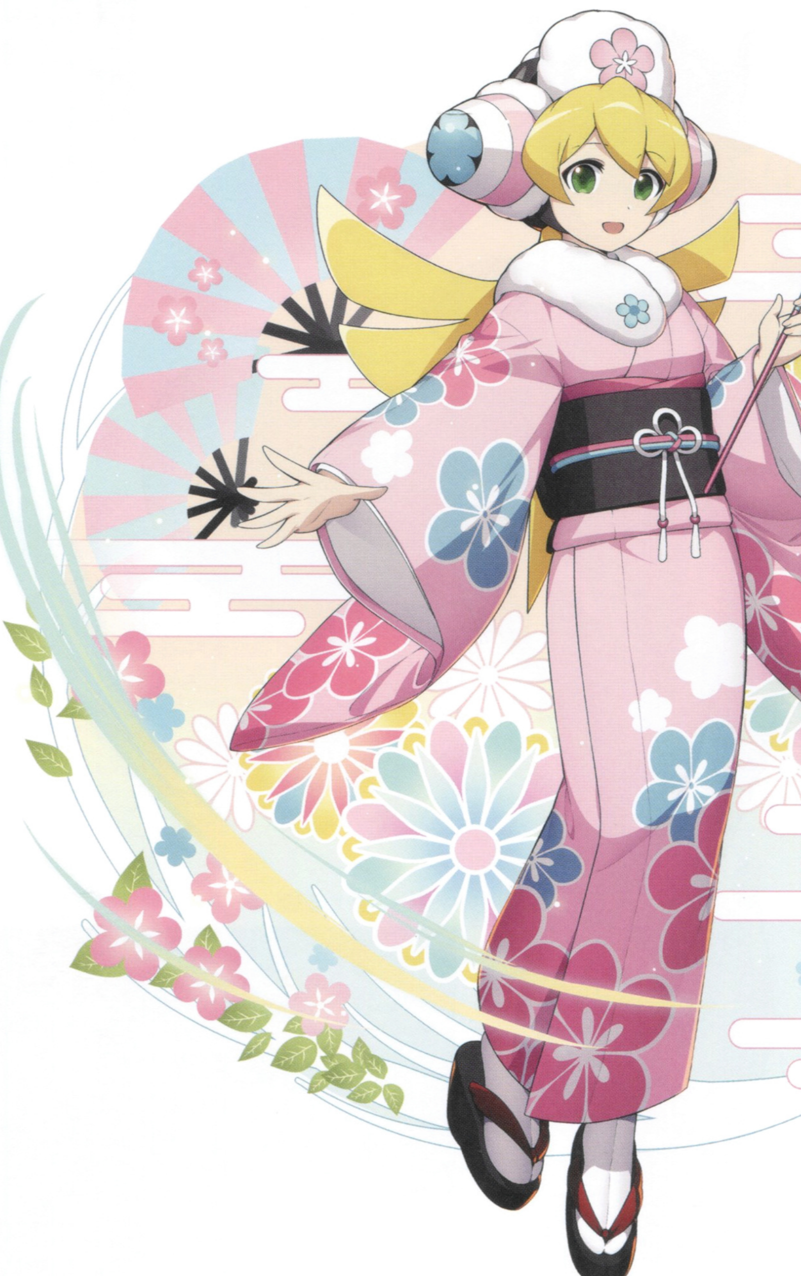
タイプ

サポートタイプ

おみくじ

各種妨害攻撃





スキルアイコン



落書き罰ゲーム

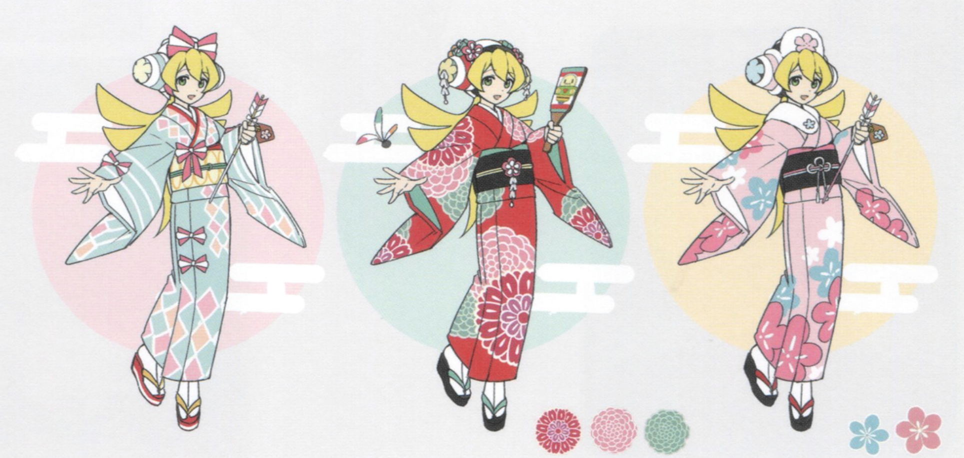


サドン羽根つき

3Dモデル



デザイン案

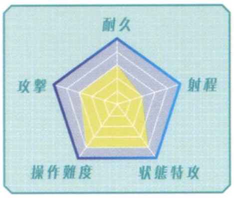


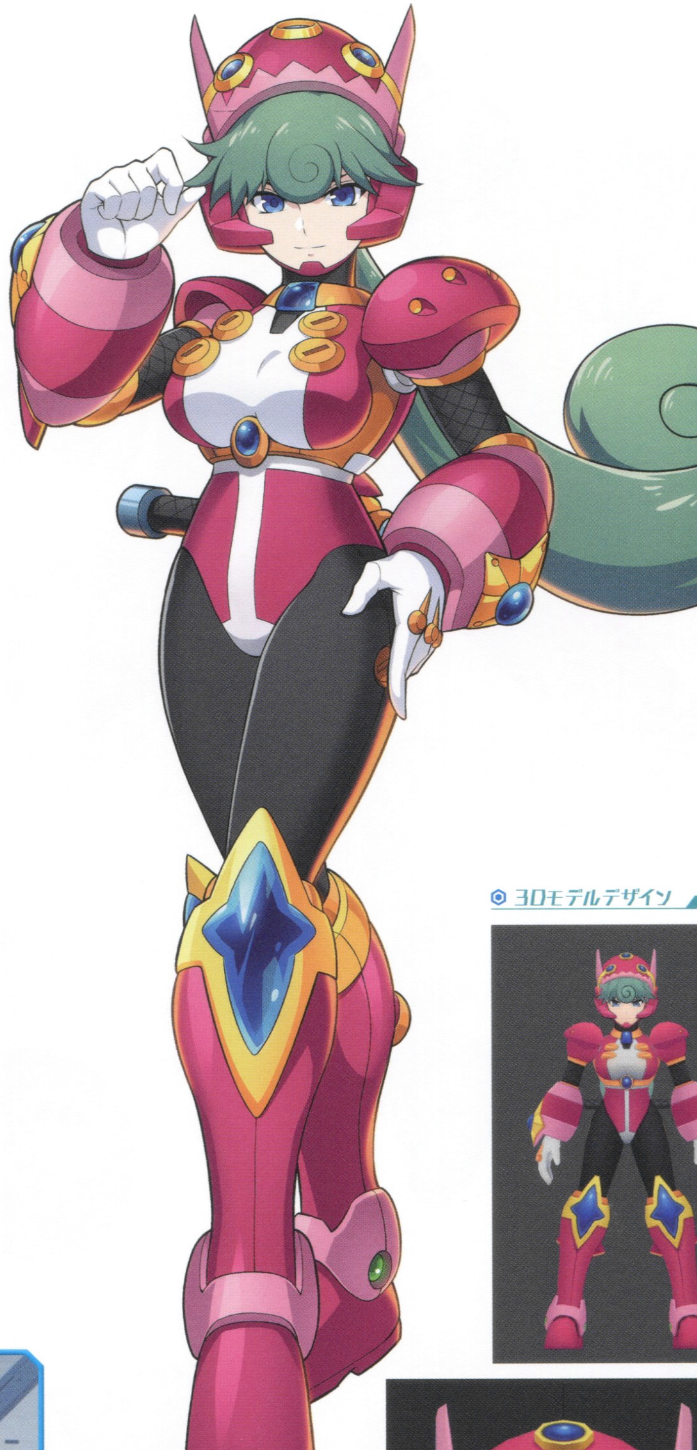
マリノ

シリーズ：ロックマンX コマンドミッション

Marino

タイプ
- スピードタイプ
- 突進攻撃スキル
- マーキング範囲攻撃





スキルアイコン



卍手裏剣



瞬身一閃

3Dモデル



3Dモデルデザイン



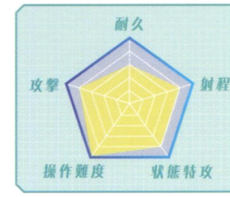


艶狂(えんきょう)のマリノ

シリーズ：ロックマンX コマンドミッション

Halloween Marino

タイプ
スピードタイプ
強突進攻撃スキル
会心率UPバフ





3Dモデル



スキルアイコン



ファントムアロー



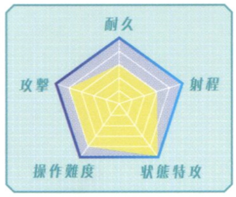
シャドウダンス

ナナ
シリーズ：ロックマンX コマンドミッション

Nana



タイプ
- サポートタイプ
- 地形貫通攻撃
- デバフ付与



3Dモデル



スキルアイコン

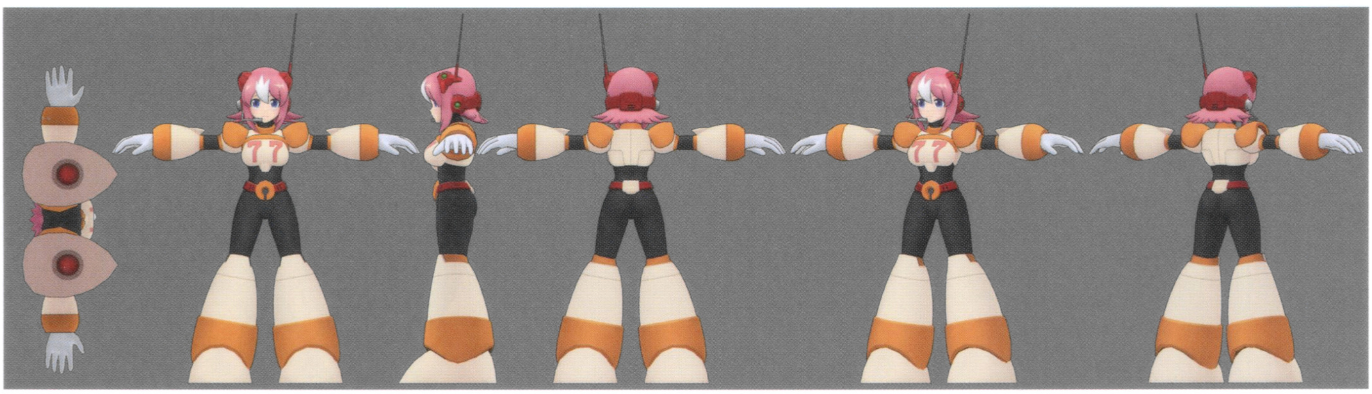


ドメガアタック



高精度解析

3Dモデルデザイン

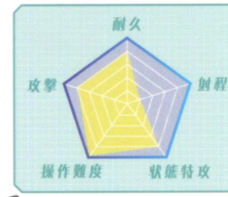


フェラム

Ferham

シリーズ:ロックマンX コマンドミッション

タイプ
- 攻撃タイプ
- ダメージオーラ
- 高ライフゲージ





3Dモデル



スキルアイコン



ブラッディスネーク



クリムゾンシェイド

天陽(てんよう)のフェラム

シリーズ：ロックマンX コマンドミッション

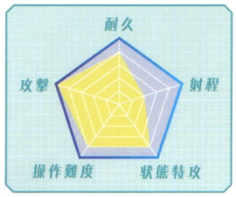
Swimsuit Ferham

◎タイプ

攻撃タイプ

チェーントラップ

戦闘開始時ダメージ強化





スタッフコメント

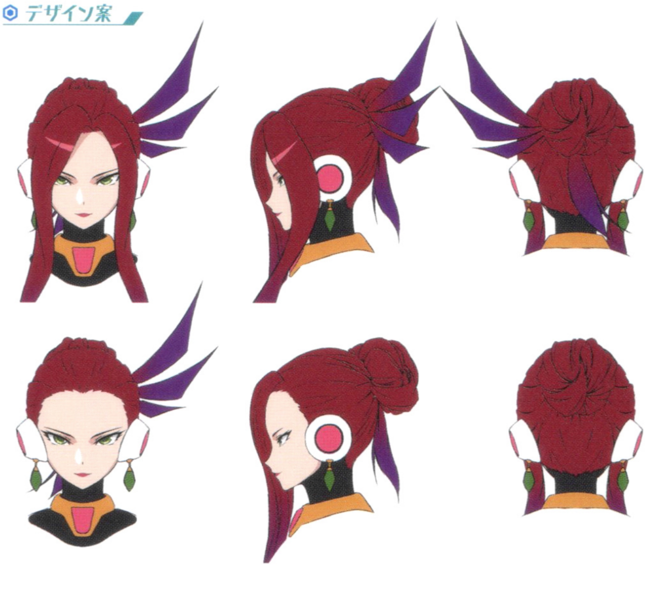
“ヘルメットを実際に外す”という点においては、原作キャラクターの中でもかなり変貌を遂げたのではないかと思います。
“シーズンイベントのためにヘルメットを外したい”と要望があり、外すか外さないかでとても悩みました。でも、思い切って外す方向で挑戦しています。意外にもハマってくれて良かったと思っています。

▶▶ 水野佳祐【監修担当】

3Dモデル



◎デザイン案



◎スキルアイコン



女王のおたわむれ



くぎづけオーラ

マッシモ

シリーズ:ロックマンX コマンドミッション

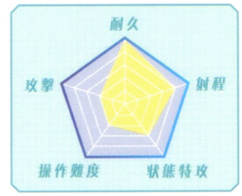
Massimo

タイプ

防御タイプ

防御シールド展開

連続ダメージスキル





3Dモデル



スキルアイコン



旋風斬



ベルセルクチャージ

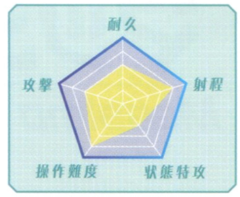
ロックマン

Mega Man

シリーズ：ロックマン

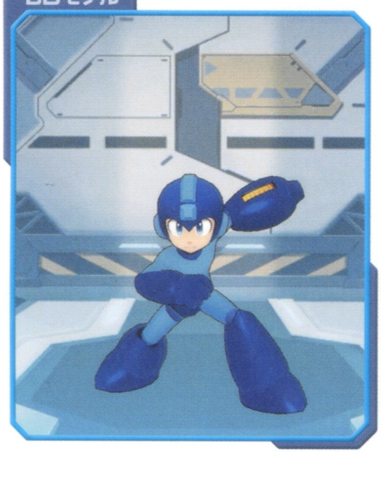
タイプ

- バランスタイプ
- 攻防兼用シールド
- チャージ限界突破





3Dモデル



スキルアイコン



チャージショット



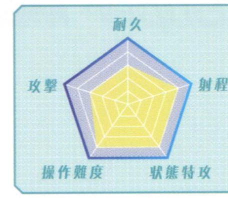
リーフシールド

ロックマン（サンダービーム）

シリーズ：ロックマン

Mega Man (Thunder Beam Ver.)

タイプ
- バランスタイプ
- バスター武器特化
- 広範囲攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



サンダービーム



ライトニングボルト

スーパーロックマン

シリーズ：ロックマン

Super Mega Man



スキルアイコン



ロケットバスター



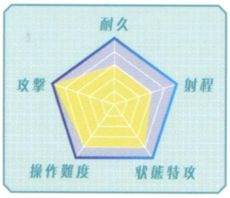
ビート!!

タイプ

攻撃タイプ

ロケットバスター

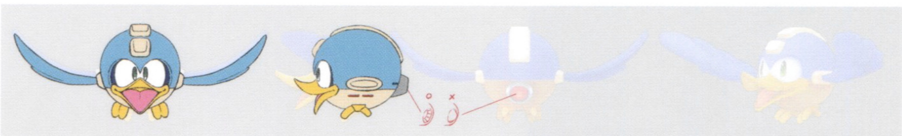
ビートの突撃



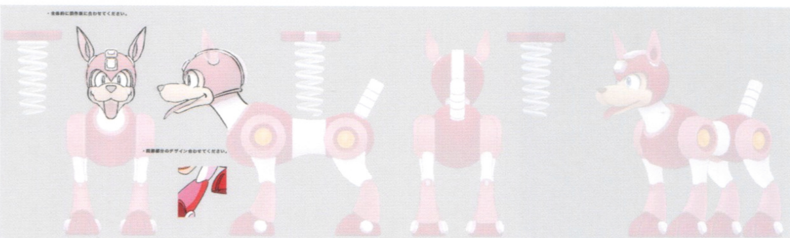
3Dモデル



3Dモデルデザイン(ビート)



3Dモデルデザイン(ラッシュ)



ロール
シリーズ：ロックマン

Roll

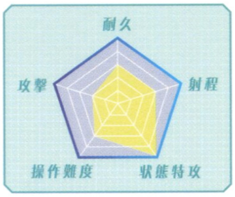


タイプ

サポートタイプ

お掃除連続攻撃

エディのお助け



スキルアイコン



ロールスウィング



おいでエディ!



3Dモデルデザイン





夏休のロール

なつ　やすみ

シリーズ：ロックマン

Swimsuit Roll

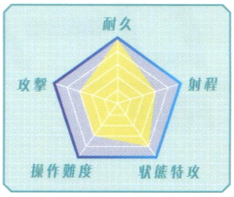
ROCKMAN X DiVE

タイプ

防御タイプ

攻防兼用シールド

ダブル防御強化





3Dモデル



海外版初期バージョン



スキルアイコン



浮き輪ロール

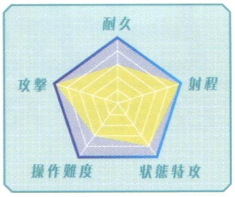


アクアロール

寵夜のロール
Halloween Roll

シリーズ：ロックマン

タイプ
- バランスタイプ
- 自動ロックオン光球
- ランチャー武器特化





3Dモデル



スキルアイコン



マジカルロールビーム



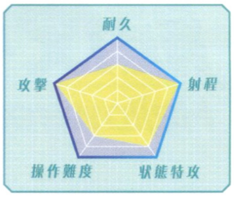
パワフルロールシャイン

白玉兎（しらたまうさぎ）のロール

Easter Roll

シリーズ：ロックマン

タイプ
- スピードタイプ
- 罠スキル
- 連続突進攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



ダッシュアンドゴー



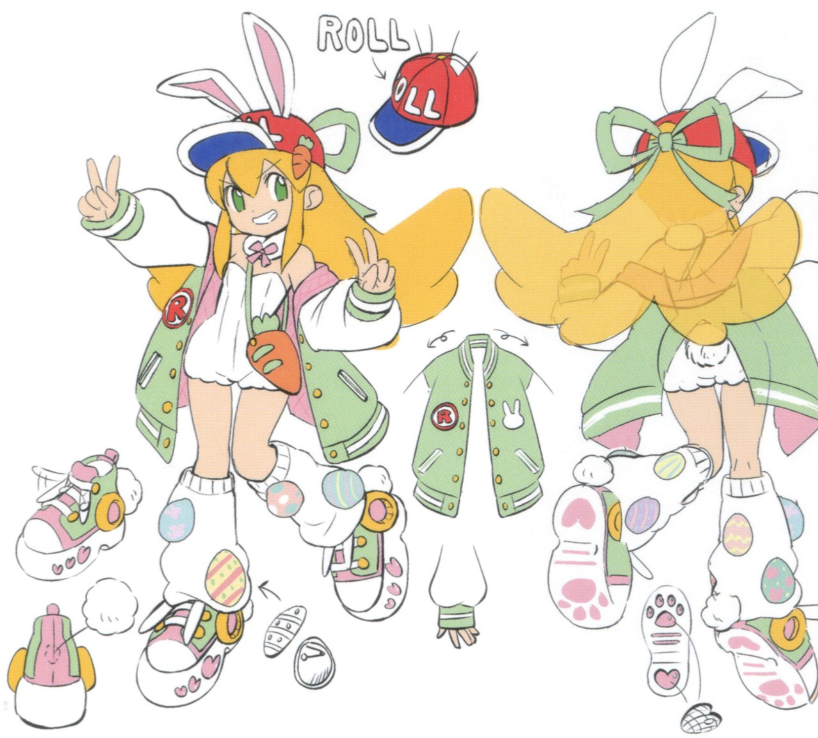
いたずらウサギ

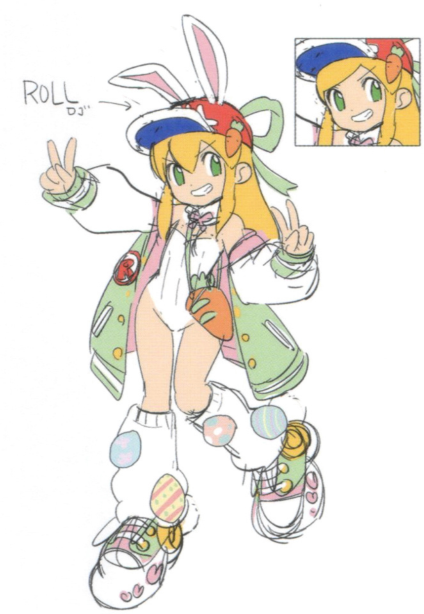
3Dモデルデザイン



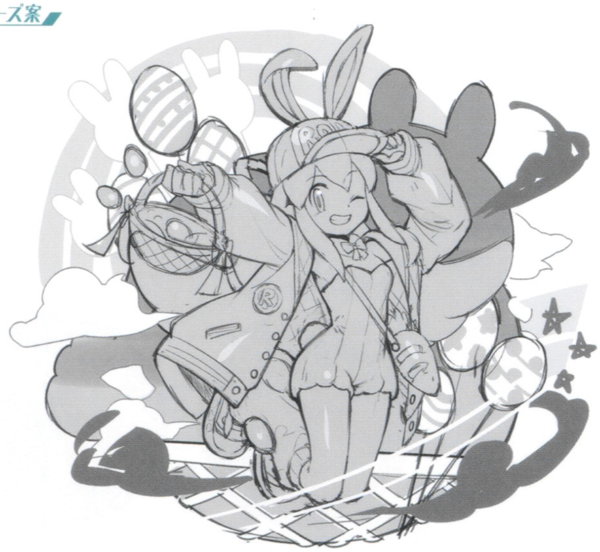


デザイン案





ポーズ案



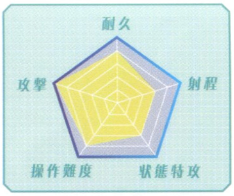


ブルース

シリーズ：ロックマン

Proto Man

タイプ
防御タイプ
強力シールド
チャージ限界突破





3Dモデル



スキルアイコン



ブルースストライク



ブルースシールド

フォルテ

シリーズ：ロックマン

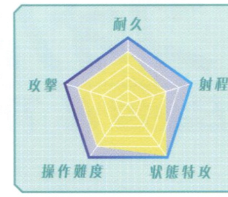
Bass

タイプ

攻撃タイプ

チャージショット連射

宿命のライバル





3Dモデル



スキルアイコン



フォルテバスター



アジタートキック

フォルテ&ゴスペル

シリーズ：ロックマン

Bass & Treble

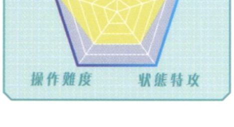


3Dモデル



タイプ

- バランスタイプ
- サポートプログラム
- 協力攻撃



スキルアイコン

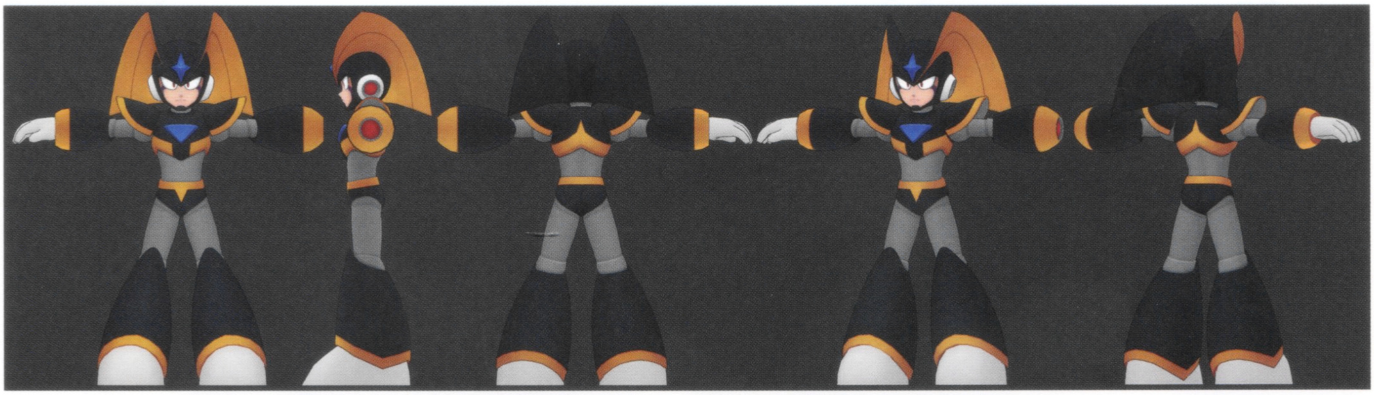


ゴスペルラッシュ



フォルテズバディ

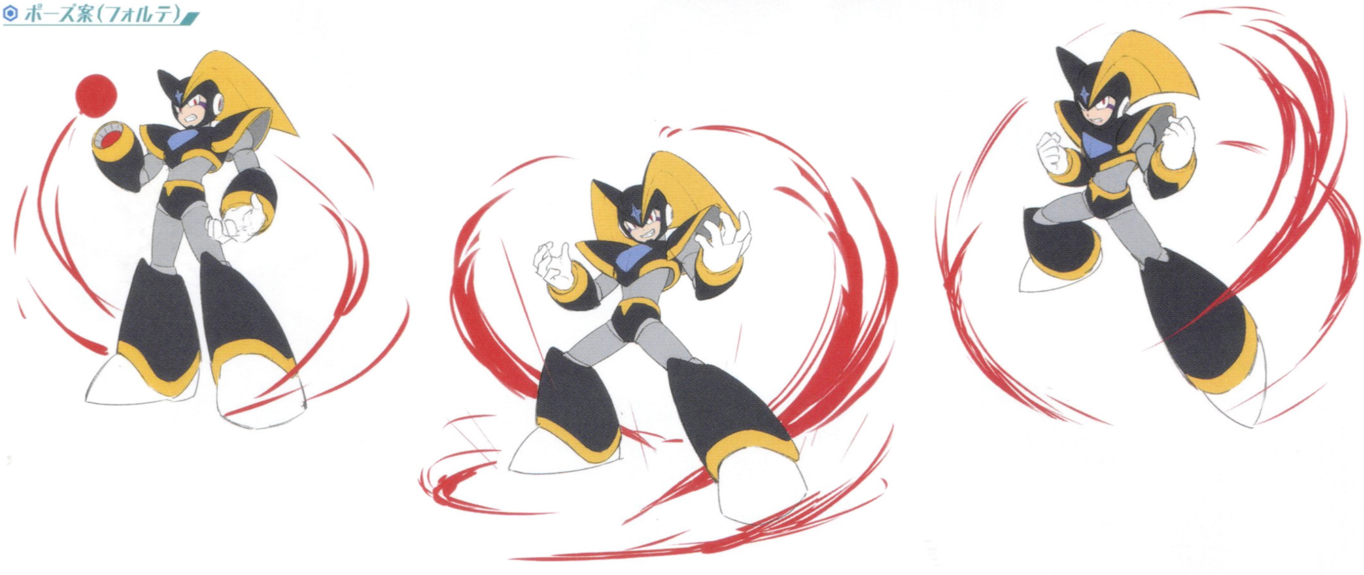
3Dモデルデザイン（フォルテ）



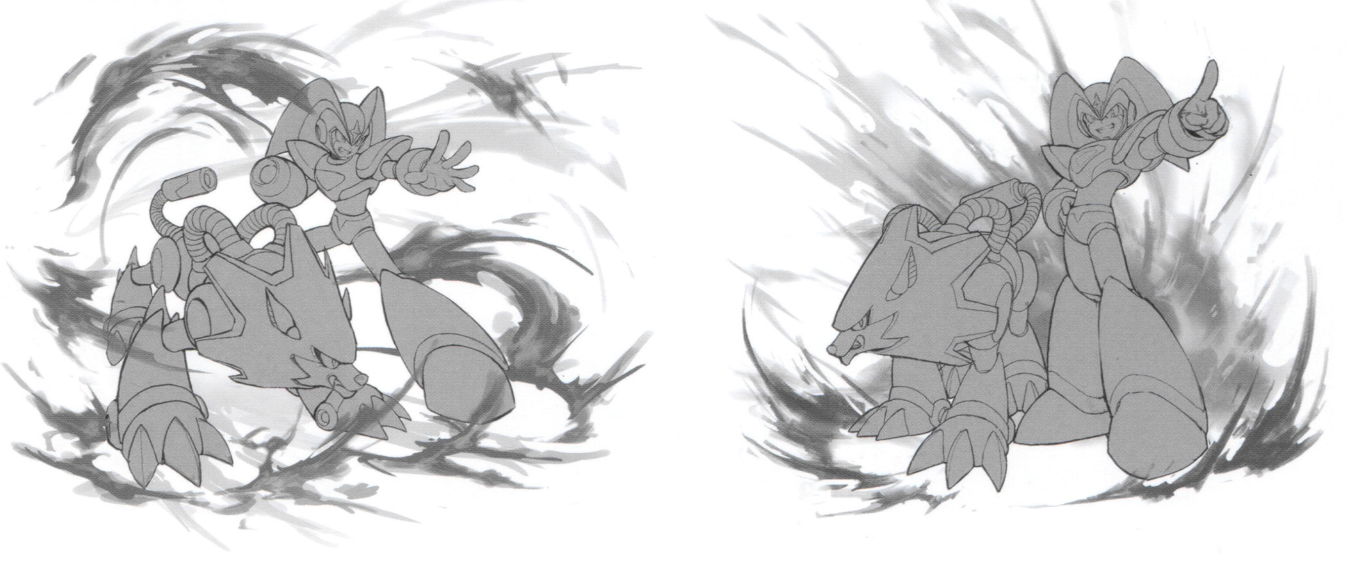
3Dモデルデザイン（ゴスペル）



ポーズ案（フォルテ）



ポーズ案（フォルテ&ゴスペル）



スーパーフォルテ

Super Bass

シリーズ：ロックマン

タイプ
- 攻撃タイプ
- 防御弱化付与
- 悪のエネルギー



スキルアイコン



超フォルテバスター

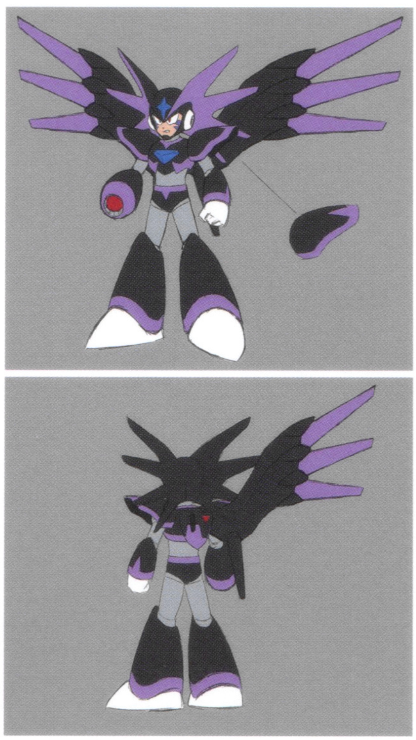


フォルテレーザー

3Dモデル



デザイン画



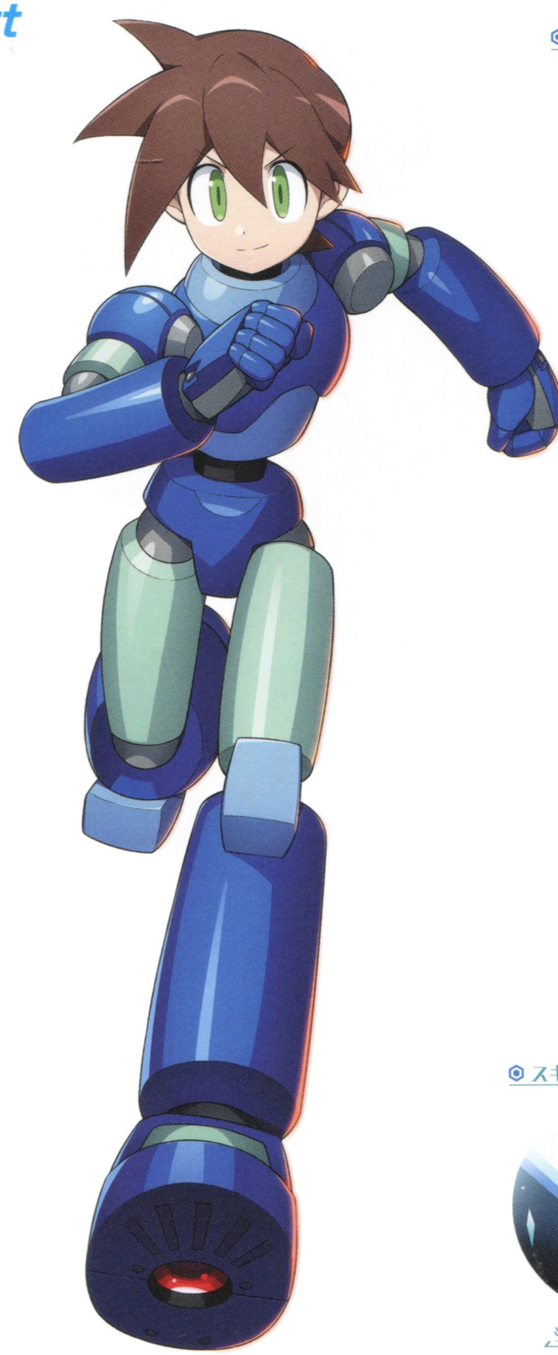
ポーズ案



ロック・ヴォルナット

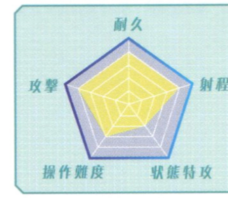
MegaMan Volnutt

シリーズ：ロックマンDASH



◎タイプ

- バランスタイプ
- 連続ダメージスキル
- ボム衝撃波



◎スキルアイコン



シャイニングレーザー

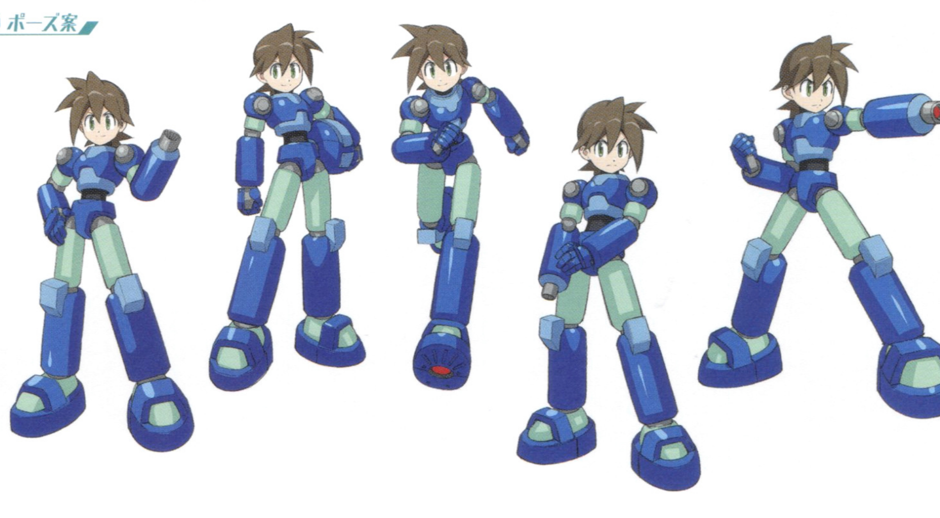


クラッシュボム

3Dモデル



◎ポーズ案



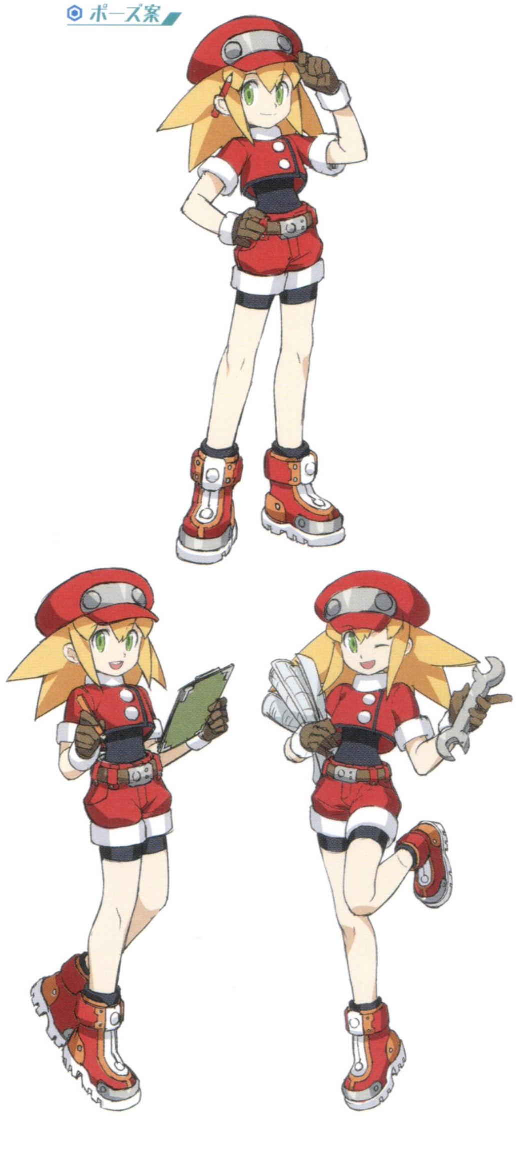
ロール・キャスケット

Roll Caskett

シリーズ：ロックマンDASH

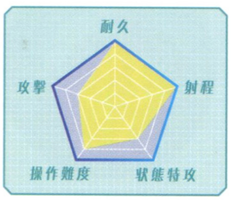


ポーズ案



タイプ

- サポートタイプ
- 各種武器特化
- 固定砲台



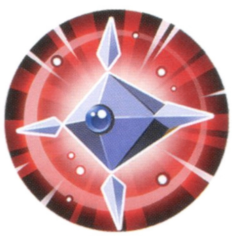
3Dモデル



スキルアイコン



工具ぶん投げ

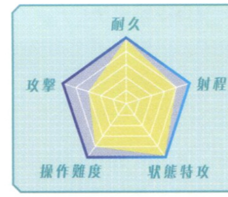


サポートメカ

トロン・ボーン
Tron Bonne

シリーズ：ロックマンDASH

タイプ
- 防御タイプ
- ライドアーマー
- コブンの突撃





3Dモデル



スキルアイコン

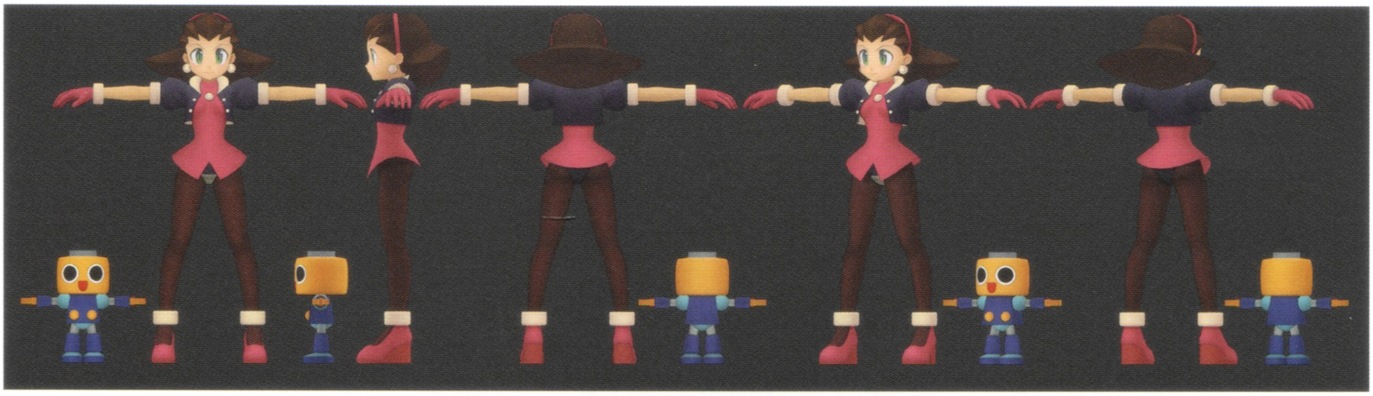


グスタフ

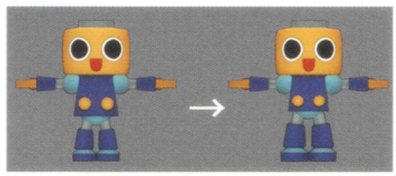


コブンラッシュ

3Dモデルデザイン







ポーズ案







葵陽のトロン

(きよう)

シリーズ：ロックマンDASH

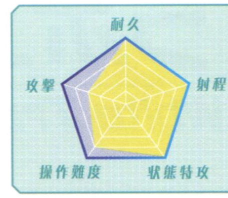
Swimsuit Tron

◎タイプ

防御タイプ

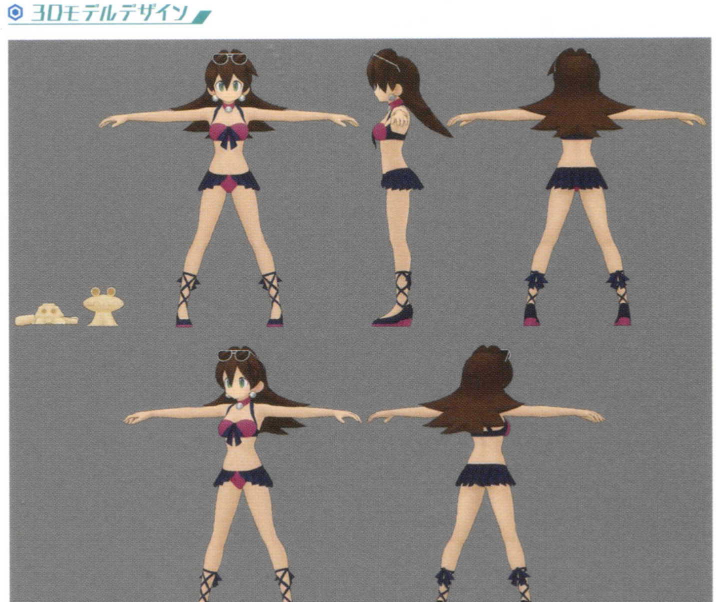
命中妨害

固定砲台





◎3Dモデルデザイン



◎スキルアイコン



サンドメカ：B



サンドメカ：Y改

3Dモデル



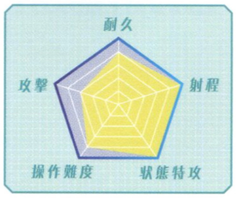
ラボコートのトロン

シリーズ：ロックマンDASH

White Tron



タイプ
攻撃タイプ
地形貫通攻撃
遠距離特化



スキルアイコン



コブンモール改



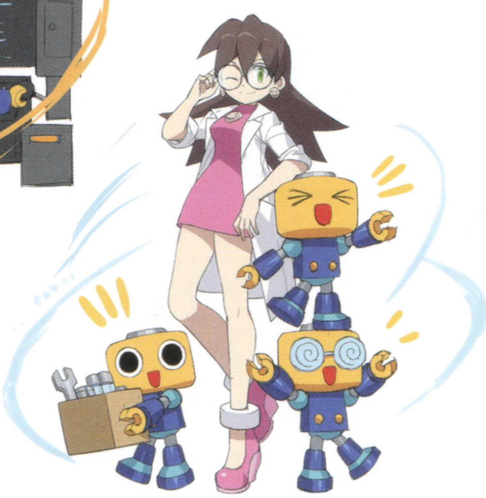
トロンインパクト

3Dモデル



ポーズ案

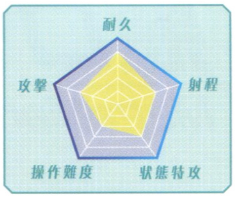




コブン
Servbot

シリーズ：ロックマンDASH

タイプ
サポートタイプ
ライフ回復
仲間コブン呼び





3Dモデル



スキルアイコン



特製コブンカレー



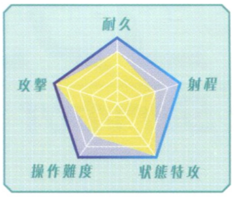
集まれ～！

悪ロック

シリーズ：ロックマンDASH

MegaMan Volnutt Alt.

タイプ
- バランスタイプ
- 行動不能デバフ付与
- 会心ダメージアップ





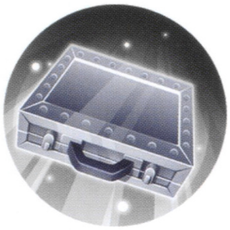
3Dモデル



スキルアイコン



ブラックキック



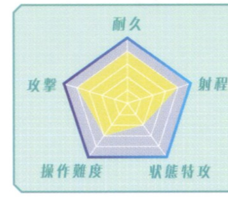
ブラックスイング

ロックマン.EXE

MegaMan.EXE

シリーズ：ロックマンエグゼ

タイプ
バランスタイプ
シンクロ率
バスターの達人





スキルアイコン



チャージショット



ビッグストレート

3Dモデル



ポーズ案



ロックマン.EXE（サイトスタイル）

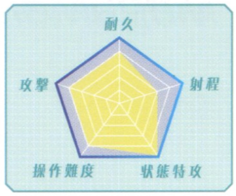
シリーズ：ロックマンエグゼ

MegaMan.EXE Hub Style

ROCKMAN X DiVE

タイプ

- バランスタイプ
- チャージスキル
- チップ切り替え





3Dモデル



スキルアイコン



チャージショット



ハイパーバースト

ブルース.EXE

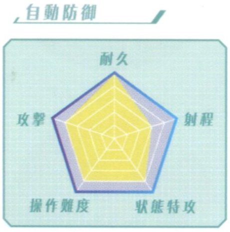
シリーズ：ロックマンエグゼ

ProtoMan.EXE



タイプ

- 防御タイプ
- 強突進攻撃スキル
- 自動防御



3Dモデル



ポーズ案



スキルアイコン



ソニックブーム



フミコミザン

ロール.EXE

シリーズ：ロックマンエグゼ

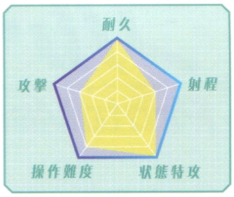
Roll.EXE

◎ タイプ

サポートタイプ

回復特化

命中妨害攻撃





3Dモデル



◎ スキルアイコン

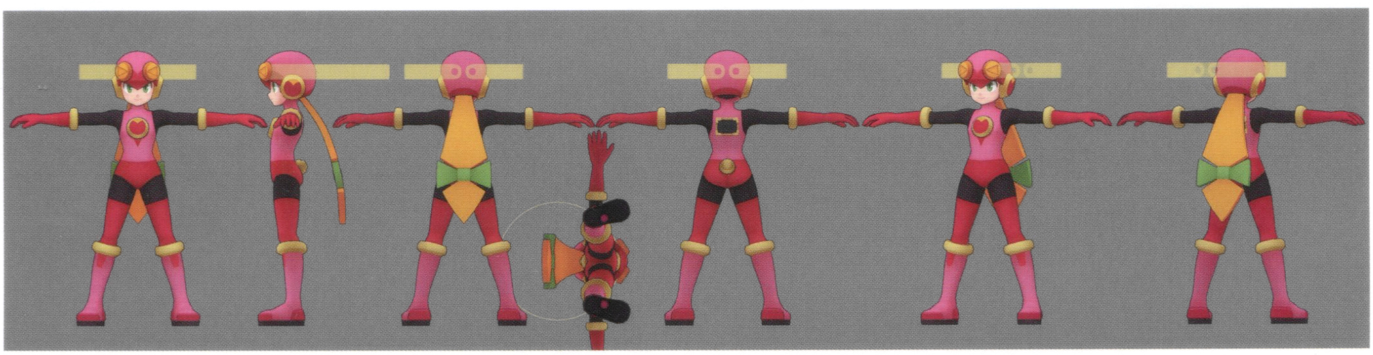


ロールウィップ



ロールアロー

◎ 3Dモデルデザイン



フォルテ.EXE

Bass.EXE

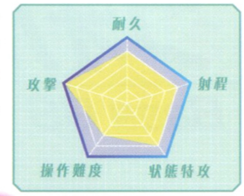
シリーズ：ロックマンエグゼ

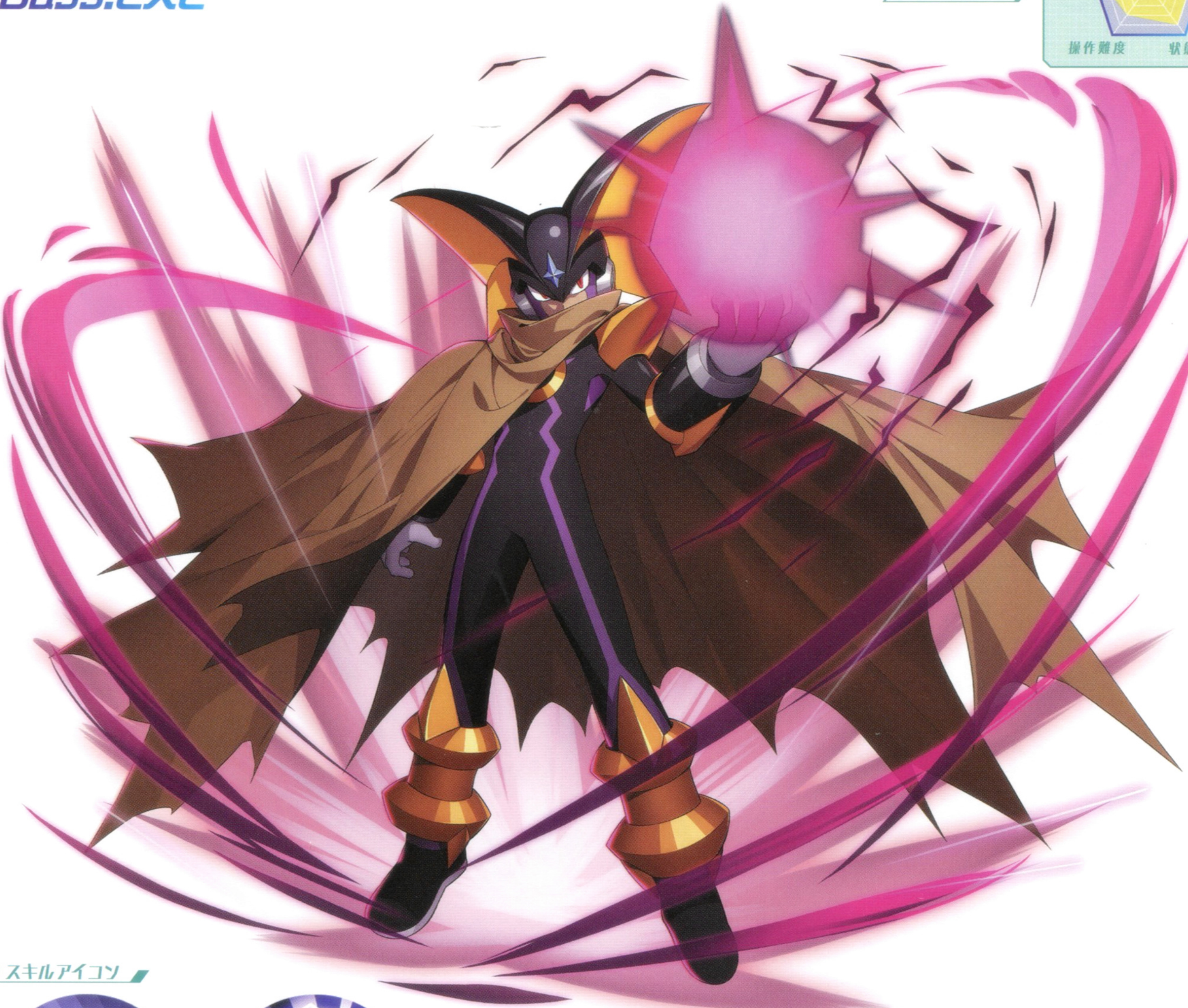
タイプ

攻撃タイプ

ゲットアビリティプログラム

ドリームオーラ





スキルアイコン



エアバースト



エクスプロージョン

3Dモデル



ポーズ案

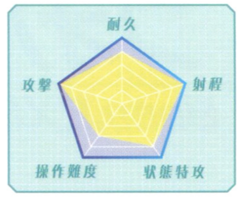


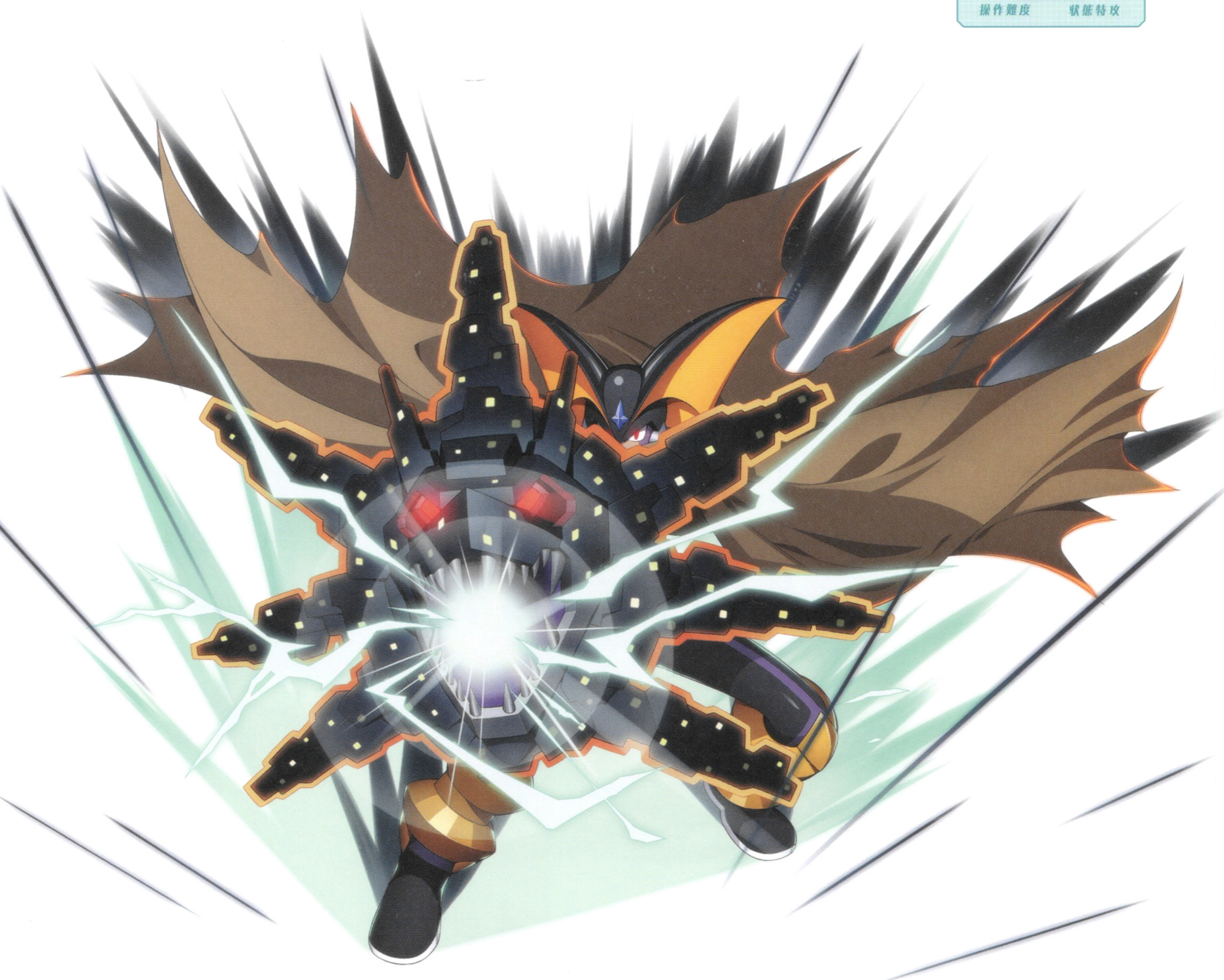
フォルテGS

シリーズ：ロックマンエグゼ

Bass GS

タイプ
- 攻撃タイプ
- ホーミング弾
- 画面全体攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



ゴスペルキャノン



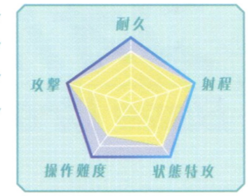
バニシングワールド

フォルテXX

Bass XX

シリーズ：ロックマンエグゼ

タイプ
- 攻撃タイプ
- スキル連動
- ブラックバリア





ポーズ案





3Dモデル



スキルアイコン



ヘルズローリング　カオスナイトメア

フォルテクロスロックマン

シリーズ：ロックマンエグゼ

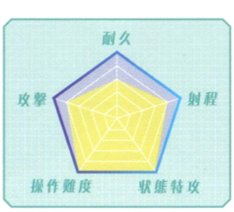
Bass Cross MegaMan



3Dモデル



タイプ
- 攻撃タイプ
- チャージショット連射
- 画面全体攻撃



スキルアイコン



ユニゾンバスター



ネオワールド

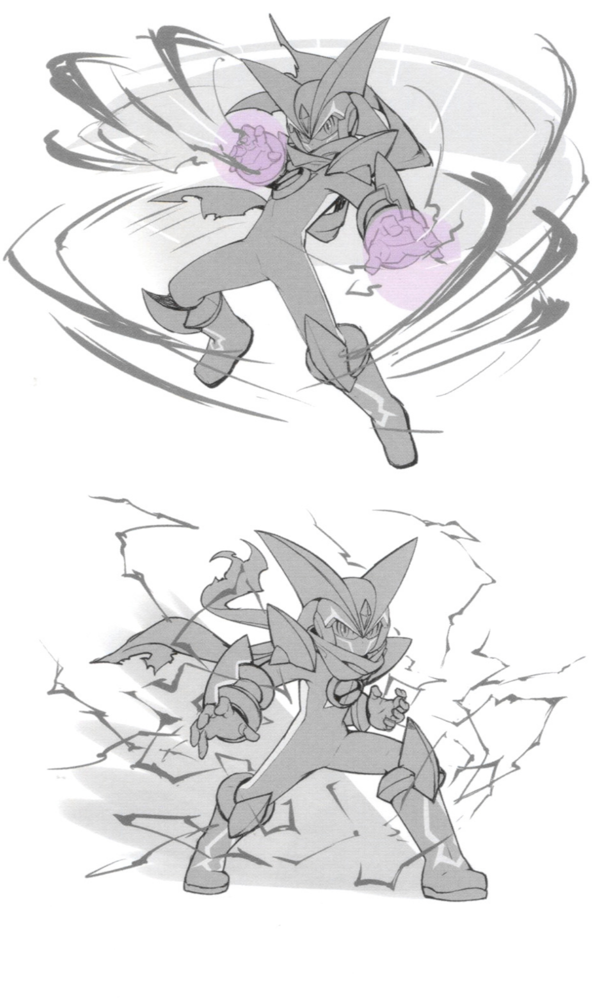
3Dモデルデザイン



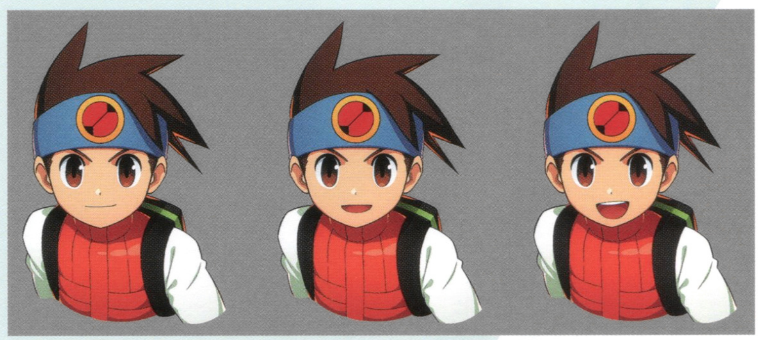
デザイン画



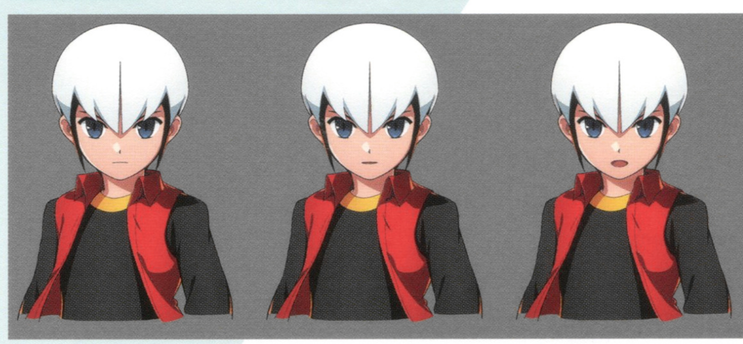
ポーズ案



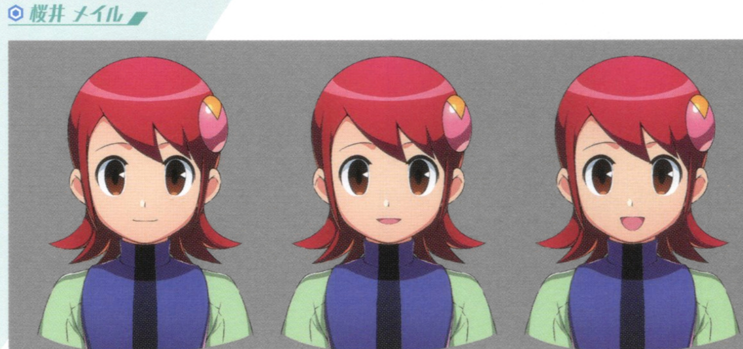
光 熱斗



伊集院 炎山



桜井 メイル

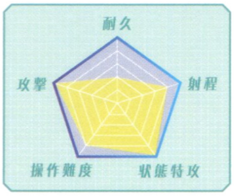


ダークロックマン.EXE

シリーズ：ロックマンエグゼ

Dark MegaMan.EXE

タイプ
- バランスタイプ
- バグ副作用
- 重複ダメージ強化





3Dモデル



スキルアイコン



ダークソード



ダークサンダー

シューティングスター・ロックマン

Star Force Mega Man

シリーズ：流星のロックマン

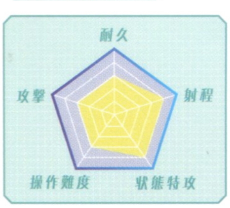


タイプ

バランスタイプ

各種武器特化

キズナの力



スキルアイコン



チャージショット



エアスプレッド

3Dモデル



3Dモデルデザイン



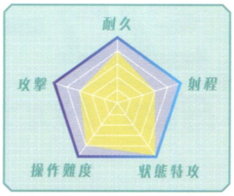
ハープ・ノート

Harp Note

シリーズ：流星のロックマン

タイプ

- 防御タイプ
- 範囲状態異常攻撃
- スピーカー連携攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



マシンガンストリング



パルスソング

ROCKMAN X DiVE

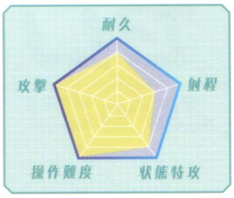
ブライ

シリーズ：流星のロックマン

Rogue

タイプ

- 攻撃タイプ
- 近接特化
- 電波障壁





3Dモデル



スキルアイコン



ブライアーツ



ブライブレイク

ゼロ(Z)

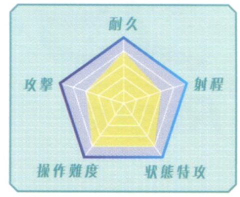
Zero (Z)

シリーズ：ロックマンゼロ

ROCKMAN X DiVE

タイプ

- バランスタイプ
- 行動不能デバフ付与
- ダメージ軽減シールド





スキルアイコン

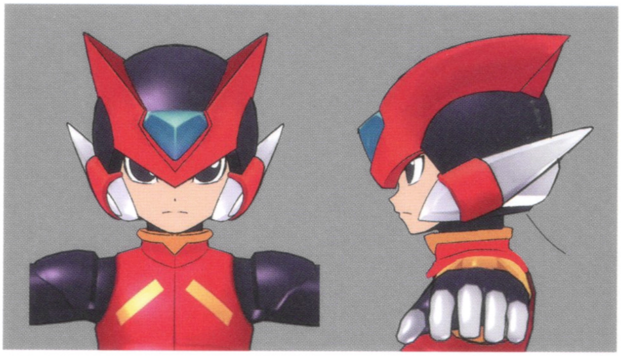


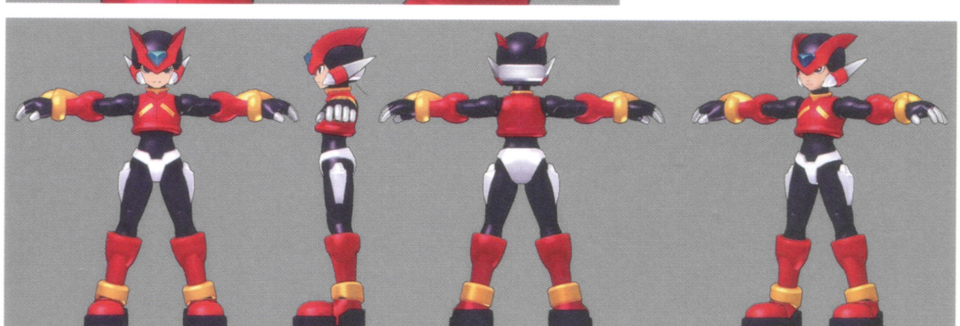
ゼロナックル



シールドブーメラン

3Dモデルデザイン





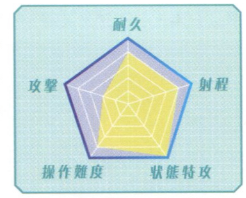
3Dモデル



シエル
Ciel

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ
サポートタイプ
サイバーエルフ
戦闘補助フィールド





3Dモデル



スキルアイコン



サイバーエルフ



システマシエル





ポーズ案



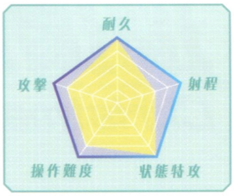
パティーシエル

Valentines Day Ciel

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ

- 防御タイプ
- サイバーエルフ
- 戦闘補助フィールド





3Dモデル



スキルアイコン



サイバーエルフ・レイト



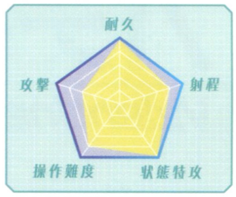
レイトゾーン

瑠璃灯(るりともり)のシエル

Christmas Ciel

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ
- サポートタイプ
- サイバーエルフ連係
- カウンター攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



聖鹿系エルフ



聖花輪系エルフ

緋天装甲のシエル

Swimsuit Ciel

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ

防御タイプ

防御型サイバーエルフ

回転攻撃

耐久
射程
状態特攻
操作難度
攻撃



スキルアイコン



サマー系エルフ

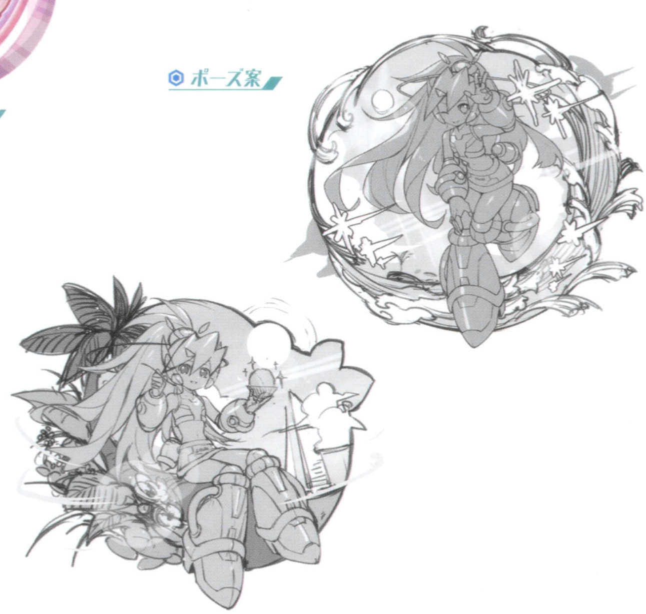


シエルラース

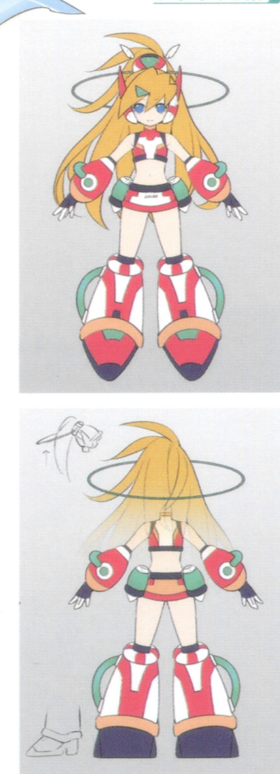
3Dモデル



ポーズ案



デザイン案



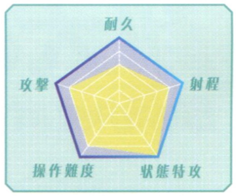
レヴィアタン

Leviathan

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ

- バランスタイプ
- ホーミング弾
- 素敵ユニット





3Dモデル



スタッフコメント

当時の基本デザインの再現だけではなく、シーズンごとに着せ替えてもらったりしていたので、楽しんで見させていただきました。『ロックマンゼロ』シリーズ3作のマイナーチェンジも含めて、背面デザインを約20年ぶりにお披露目できました。
今でも覚えていてくれる人たちが大勢いてくれたことをとても嬉しく思っています。『ロックマンX DiVE』で新しくキャラクターを気に入ってくれた方は、ぜひゼロシリーズもよろしくお願いします。

中山 徹【デザイン担当】

スキルアイコン

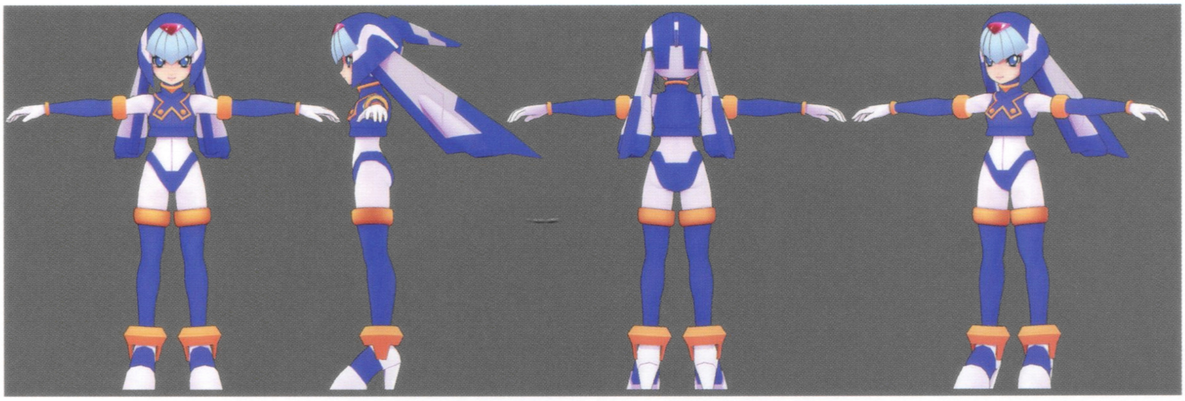


ウォーターサークル

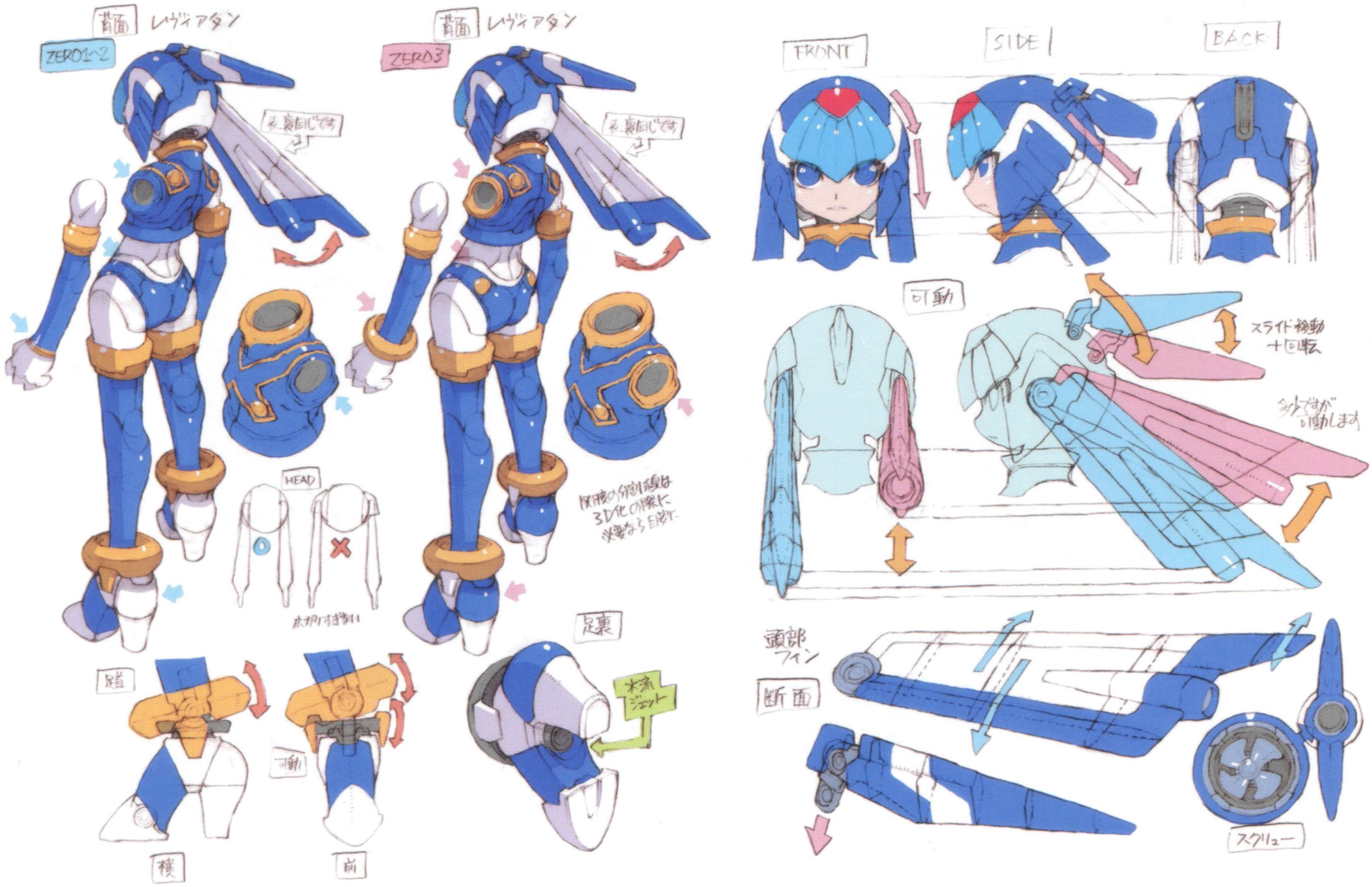


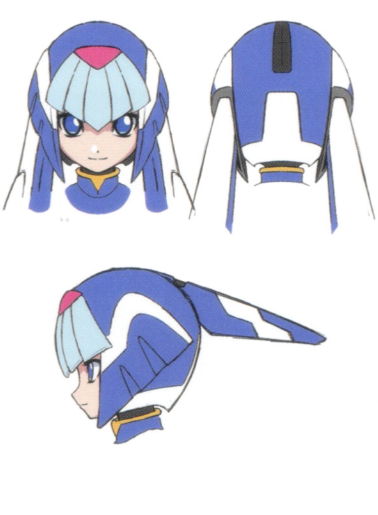
スピリット・オブ・ジ・オーシャン

3Dモデルデザイン



デザイン画





ポーズ案



聖夜(せいや)のレヴィアタン

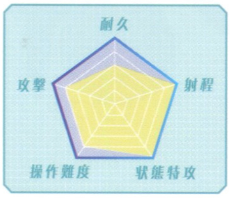
Christmas Leviathan

シリーズ：ロックマンゼロ



タイプ

- バランスタイプ
- 減速特化
- 氷晶の連続攻撃



スキルアイコン



ホーリージャベリン



マリンスフィア

3Dモデル



デザイン案

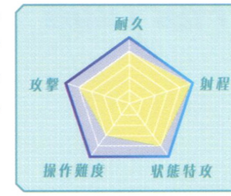


納涼(のうりょう)のレヴィアタン

Festive Leviathan

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ
- バランスタイプ
- ヨーヨーボム
- 地形貫通攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



蒼海の泡沫

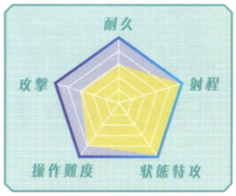


蒼神踊

ハルピュイア
Harpuia

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ
- スピードタイプ
- 三段斬撃
- 超広範囲斬撃波





3Dモデル



スタッフコメント

もともとシリーズ制作当時、“四天王は操作したかったな～”と思っていたので、動かせると聞いて感慨もひとしおでした。ハルピュイアのラフアイデアの背部の羽根デザインは、後にコピーエックスに流用しました。その後、分割式に発展しましたが、もう当時の素材が残っていなかったため、思い出しながら描かせてもらいました。

中山徹【デザイン担当】

スキルアイコン

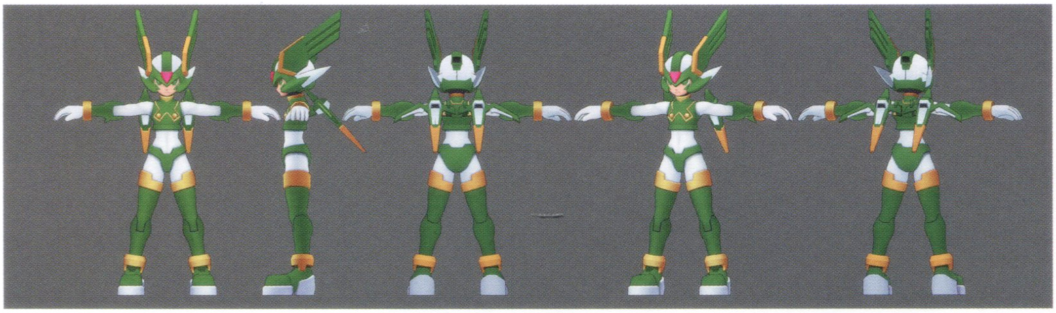


ソニックブレード



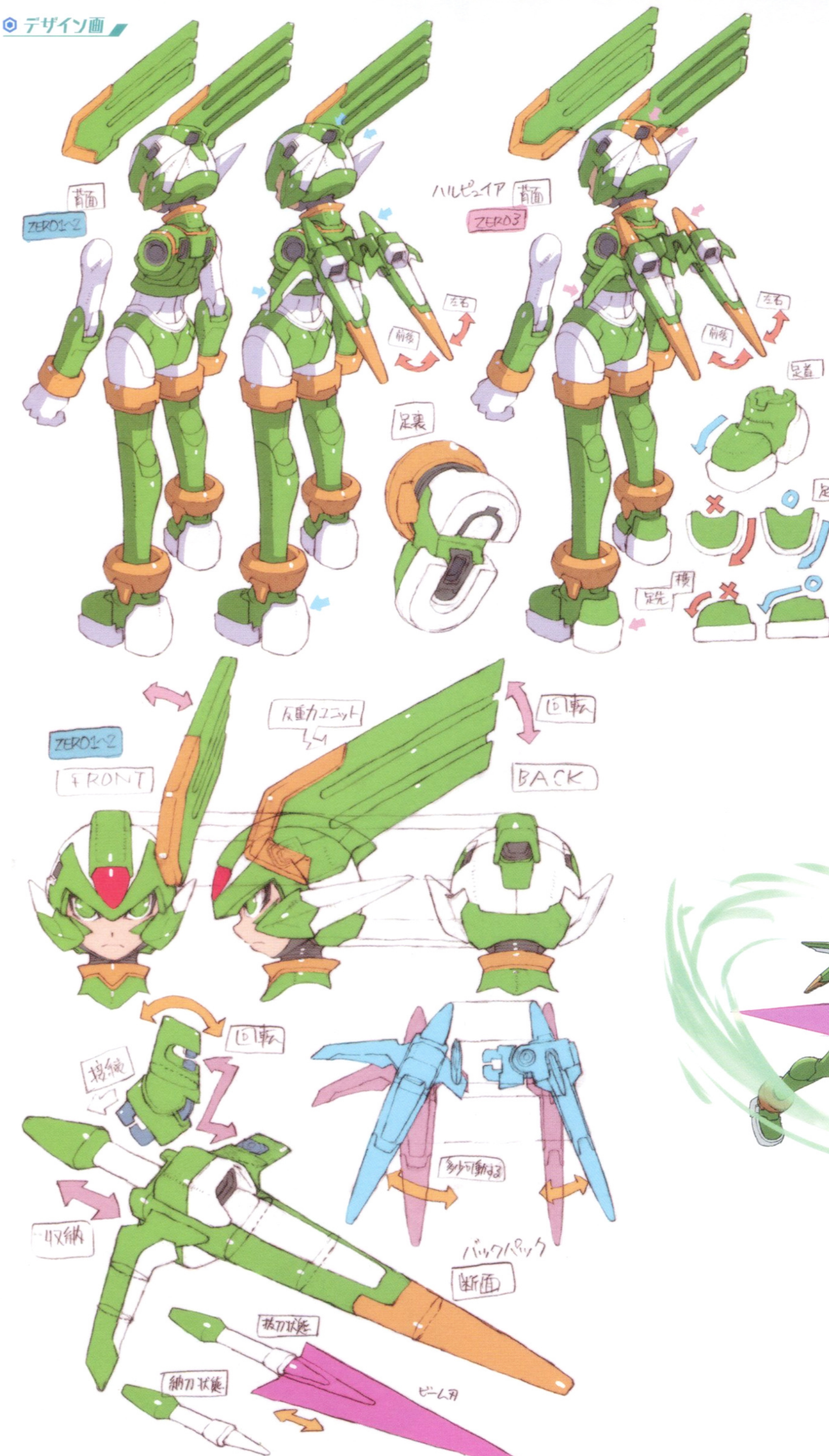
ソニックブーム

3Dモデルデザイン





デザイン画



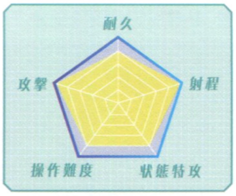
ポーズ案



コピーエックス
Copy X

シリーズ：ロックマンゼロ

タイプ
- バランスタイプ
- 複数属性攻撃
- 強突進攻撃スキル





3Dモデル



スキルアイコン



チャージショット



ノヴァストライク

ポーズ案



デザイン案

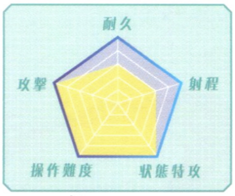




オメガ

Omega

タイプ
- 攻撃タイプ
- チャージスキル
- 近接特化





スキルアイコン



ダブルチャージウェーブ



チャージセイバー

3Dモデル



ポーズ案





エール

シリーズ：ロックマンゼクス

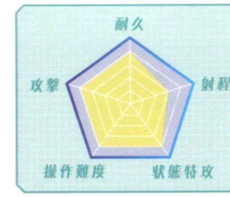
Aile

タイプ

バランスタイプ

ロックオン(変身)

ライブメタル





3Dモデル



スキルアイコン



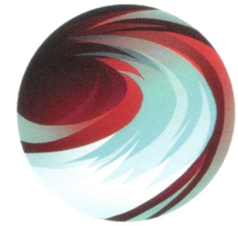
ロックオン(ZX)



ライブメタル

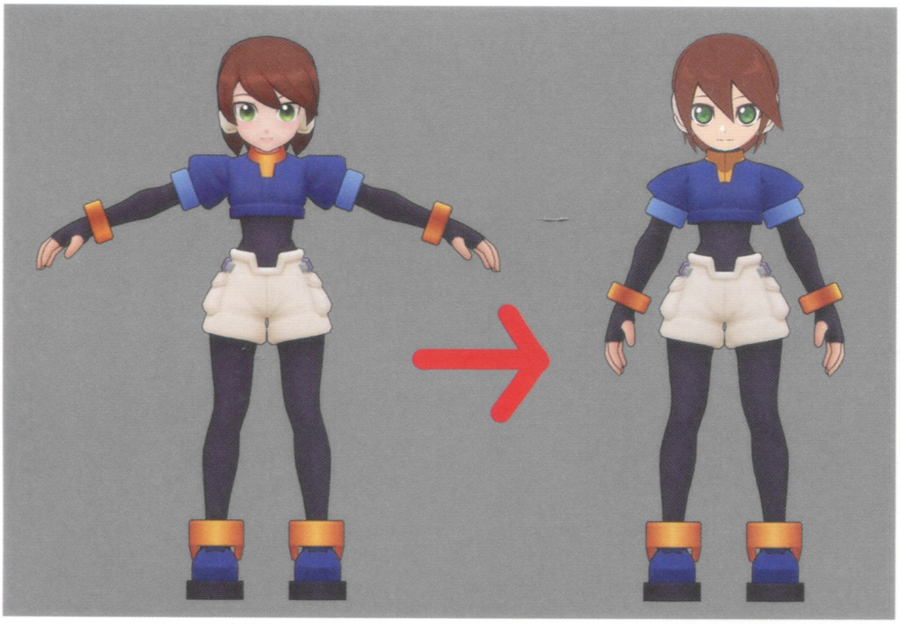


ZXバスター

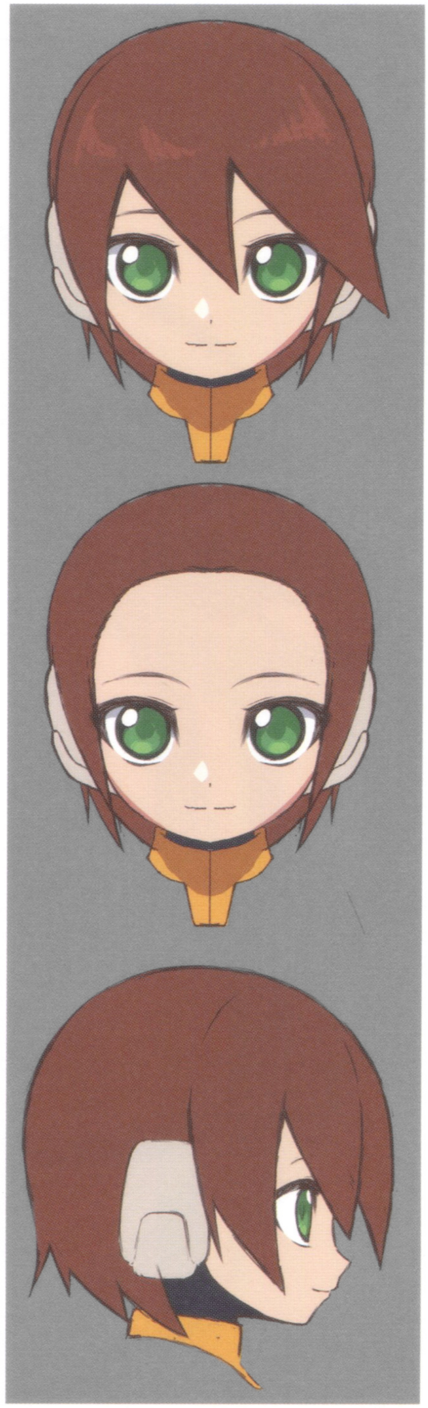


ZXセイバー

3Dモデルデザイン



デザイン画



ポーズ案





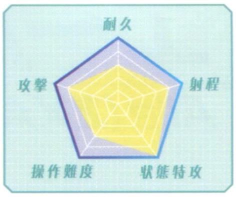


甘狂のエール（かんきょう）

シリーズ：ロックマンゼクス

Halloween Aile

タイプ
- バランスタイプ
- オーバーマジック
- スキル連続発動





3Dモデル



スキルアイコン



マジカルボール



オーバーマジック

3Dモデルデザイン



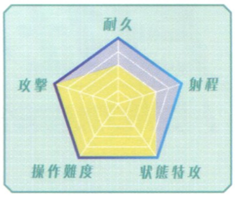
エール(ZXA)

シリーズ：ロックマンゼクス

Aile(ZXA)

タイプ

- バランスタイプ
- モデル切り替え
- 地形貫通攻撃





3Dモデル



スキルアイコン



ZXバスター



ZXセイバー

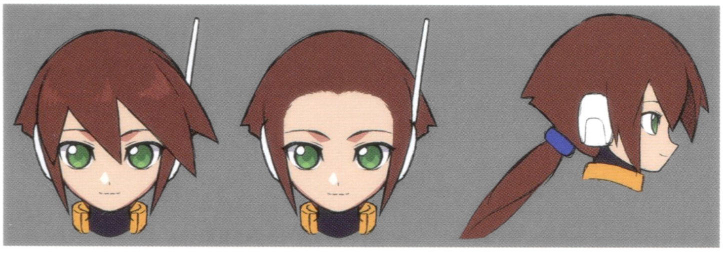
3Dモデルデザイン



ポーズ案



デザイン画



パンドラ

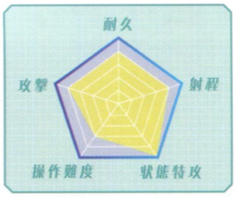
Pandora

シリーズ：ロックマンゼクス

ROCKMAN X DiVE

タイプ

- 攻撃タイプ
- 複数属性攻撃
- ピット設置





3Dモデル



スキルアイコン

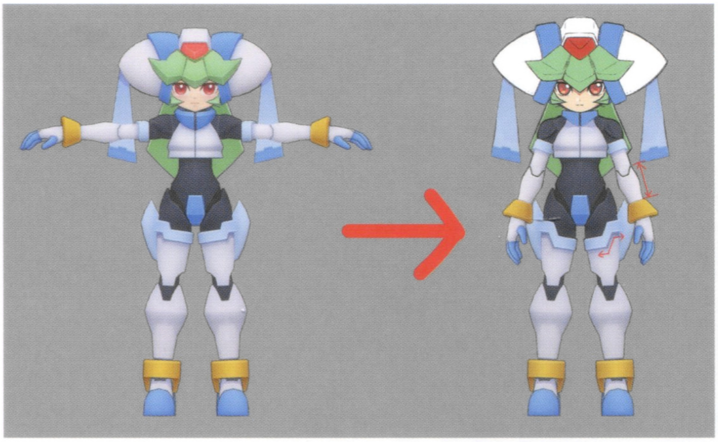


アイスドール

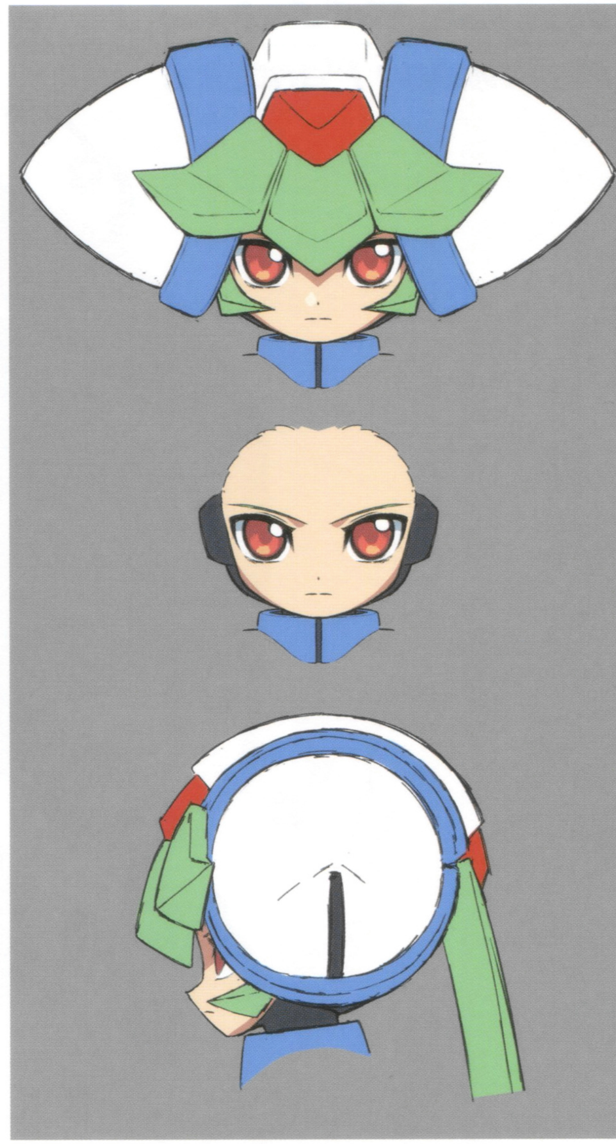


ホーミングプラズマ

3Dモデルデザイン



デザイン画



ポーズ案







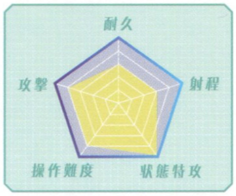
惑夜(わくや)のパンドラ

シリーズ：ロックマンゼクス

Halloween Pandora

タイプ

- 攻撃タイプ
- 強突進攻撃スキル
- 会心特化





3Dモデル



スキルアイコン



パンドアンブレラ



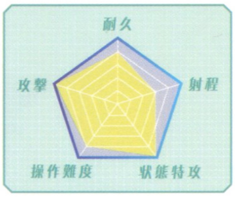
ロッドゴーラウンド

X レウスアーマー

Rathalos Armor X

シリーズ：コラボ『モンスターハンター』

タイプ
- バランスタイプ
- 二段攻撃
- 銃剣融合





3Dモデル



スキルアイコン



真・溜め斬りX



レウスバスター











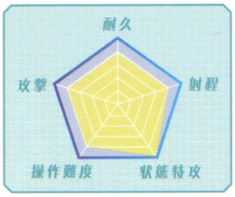


ジンオウアイリス

Zinogre Iris

シリーズ：コラボ『モンスターハンター』

タイプ
- スピードタイプ
- 超帯電状態
- 地形貫通攻撃

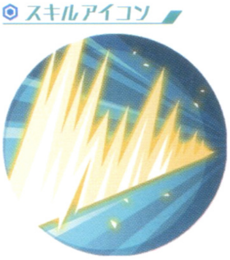




3Dモデル



スキルアイコン



無双雷光



閃烈十字雷撃

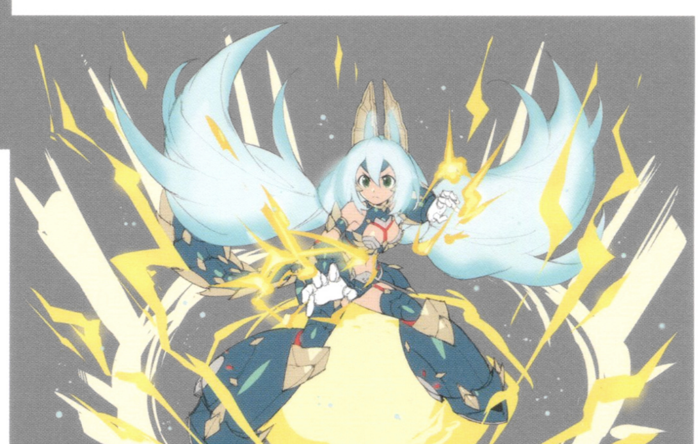
デザイン案





ポーズ案





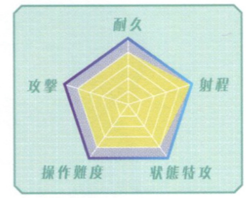
ハンターR（カムラノ装）

よそおい

シリーズ：コラボ『モンスターハンターライズ』

Hunter R (Kamura)

◎タイプ
- 防御タイプ
- 弾種切り替え
- 反撃の構え





3Dモデル



◎スキルアイコン



貫通弾R



アンカーガードR

















ハンターV（禍鎧[まがい]）

Hunter V (Sinister)

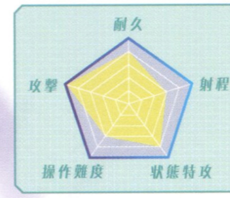
シリーズ：コラボ『モンスターハンターライズ』

タイプ

攻撃タイプ

二重突進斬り

セイバー武器特化





3Dモデル



デザイン案



スキルアイコン



居合抜刀気刃斬V



飛翔連撃V

赫耀(かくよう)ノゼロ

シリーズ：コラボ『モンスターハンターライズ』

Crimson Valstrax Zero

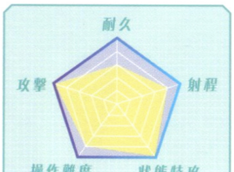


3Dモデル

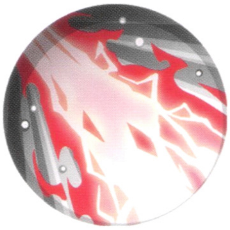


タイプ

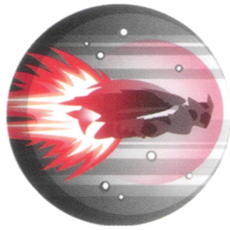
- 攻撃タイプ
- 龍気状態
- 爆発レーザー



スキルアイコン



赫耀龍災砲零



凶星ノ戯レ零

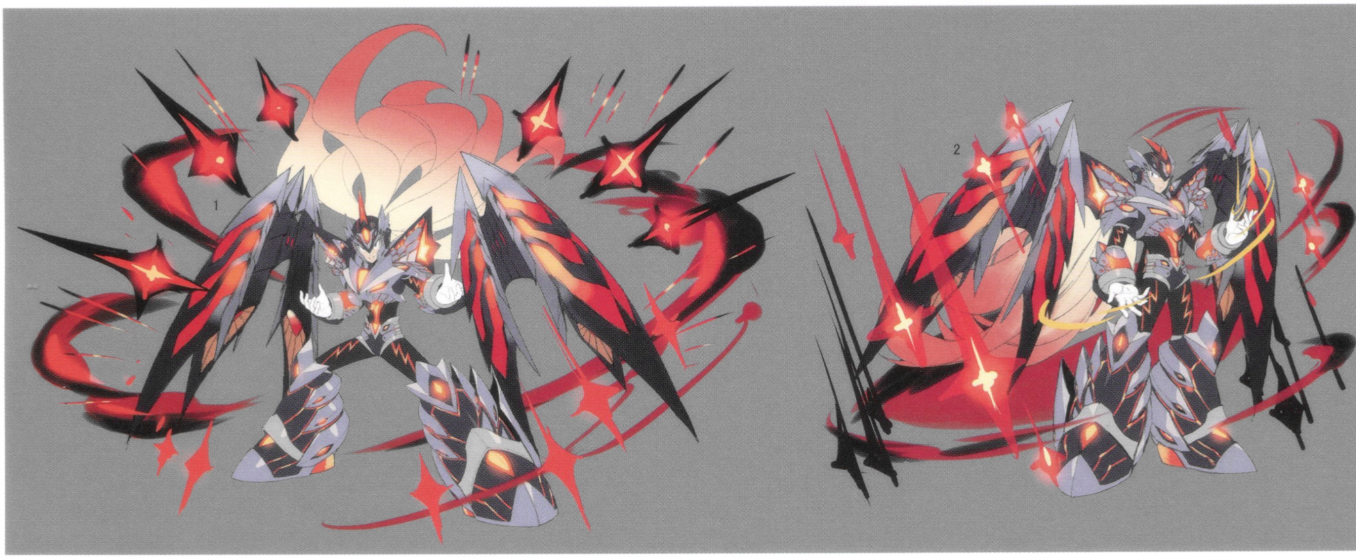


デザイン案





ポーズ案



X アークアーマー

シリーズ：コラボ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』

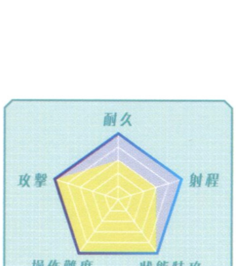
Shagaru Armor X



3Dモデル



タイプ
- 攻撃タイプ
- 画面全体攻撃
- 狂竜状態



スキルアイコン



THEクライ



THEカラミティ

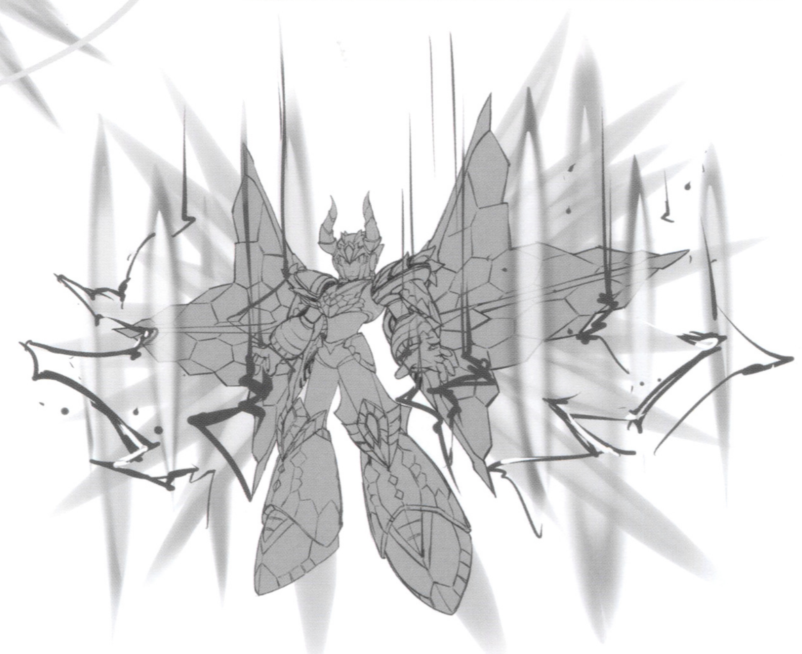
デザイン案





ポーズ案





ゴア・アイコ

シリーズ：コラボ『モンスターハンターライズ：サンブレイク』

Gore iCO

ROCKMAN X DiVE



3Dモデル

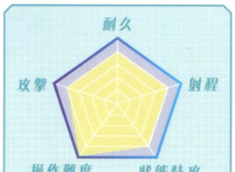


タイプ

攻撃タイプ

黒霧オーラ

狂竜状態



スキルアイコン



キスofクラムジネス



ハグofジェラシー







X ダンテトリガー

X Dante Trigger

シリーズ：コラボ『デビル メイ クライ5』



3Dモデル

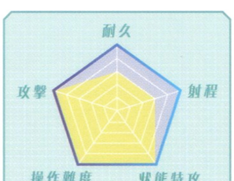


タイプ

攻撃タイプ

突進&斬撃波攻撃

画面全体攻撃



スキルアイコン



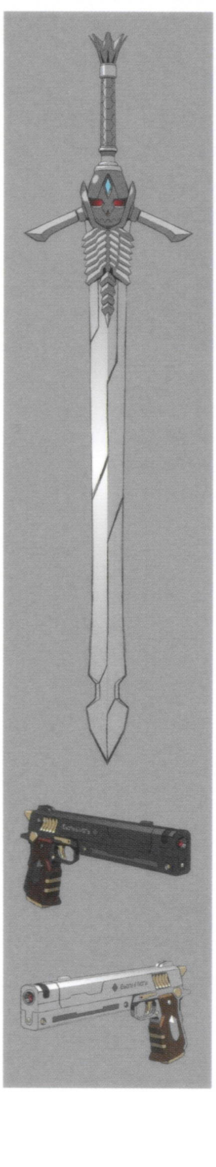
X・スティンガー



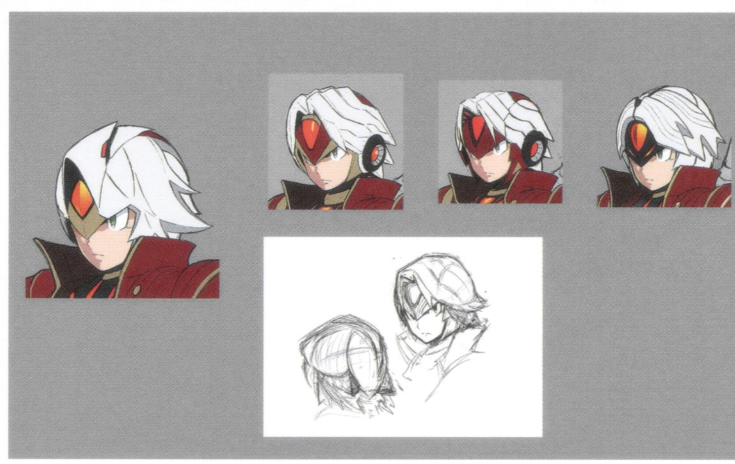
X・レインストーム

デザイン案



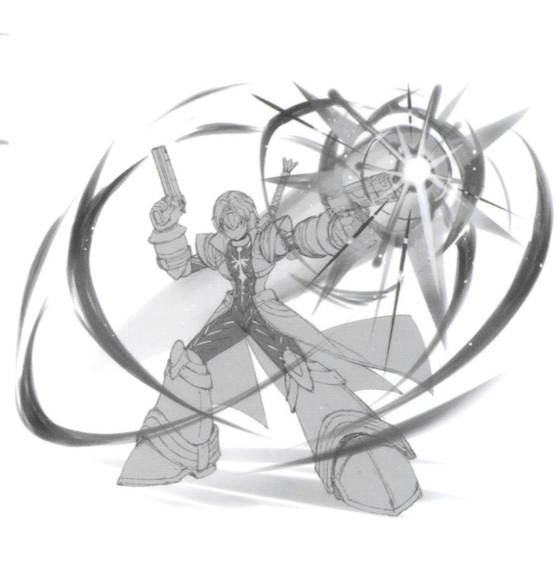






ポーズ案





ゼロ バージルトリガー

シリーズ：コラボ『デビル メイ クライ5』

Zero Vergil Trigger

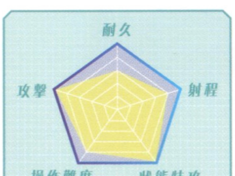


3Dモデル



◎ タイプ

- 攻撃タイプ
- セイバー武器特化
- 瞬間移動攻撃



◎ スキルアイコン



Z・ヘルオンアース

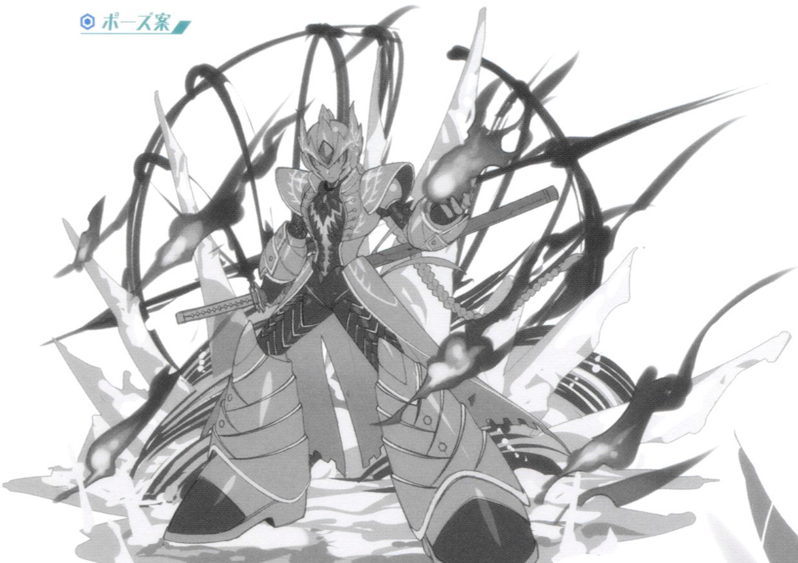


Z次元斬・絶

デザイン案



ポーズ案





リュウ
RYU

シリーズ：コラボ『ストリートファイター』



3Dモデル

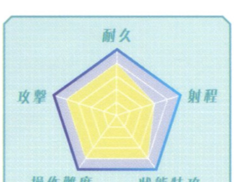


タイプ

バランスタイプ

電刃練気

重ね掛け防御強化



スキルアイコン



真空波動拳



電刃練気

春麗（チュンリー）

シリーズ：コラボ『ストリートファイター』

CHUN-LI

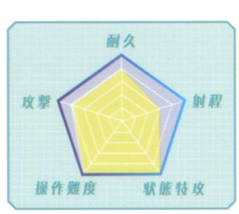


3Dモデル



◎ タイプ

- スピードタイプ
- ライフ自動回復
- 強化バフ付与



◎ スキルアイコン



スピニングバードキック



鳳翼扇

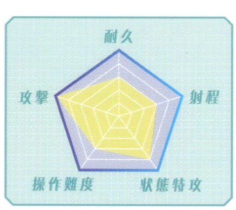
ごうき
豪鬼
シリーズ：コラボ『ストリートファイター』
AKUMA



3Dモデル



◎タイプ
- 攻撃タイプ
- 無敵状態解除
- 重ね掛け攻撃強化



◎スキルアイコン



赤鴉空裂破　瞬獄殺

リュウ ポーズ案



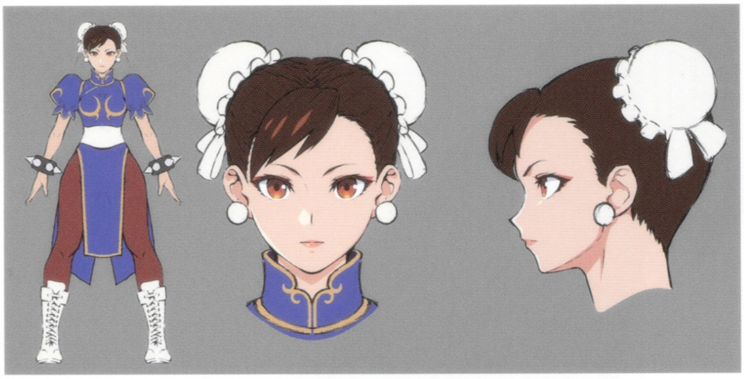
春麗 ポーズ案



リュウ デザイン画



春麗 デザイン画



豪鬼 デザイン画



豪鬼 ポーズ案



スキンイラスト

X M.K.Ver.

X M.K.Ver.



ゼロ Wコーデ
White Day Zero



SE_DiVE Ver.

SE_DiVE Ver.



魅夏のエイリア
Swimsuit Alia



浴衣パレット

Yukata Pallette



Xコマンドミッション
Command Mission X



アイアンメイデン
Iron Maiden



クイックシルバー
Quicksilver



聖紅（しょうこう）のフェラム

Christmas Ferham



エールZXA（変身前）

Aile (ZXA)

※ゲーム内には未実装のスキン



クイックシルバー ポーズ案



エールZXA(変身前) ポーズ案

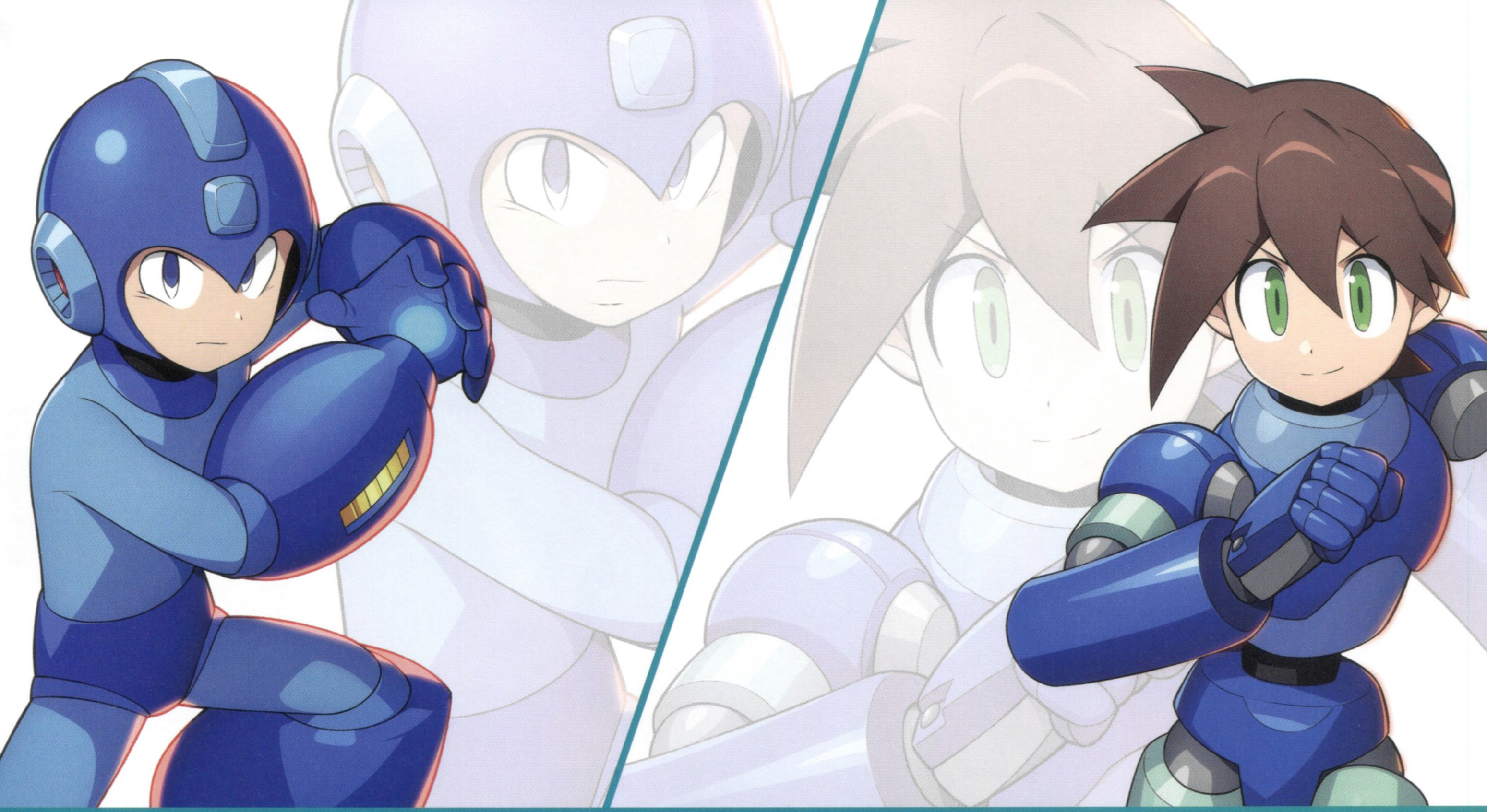


ネロ・L デザイン画(未実装『ロックマンXover』より)



オーロ・S デザイン画(未実装『ロックマンXover』より)





エクストラ













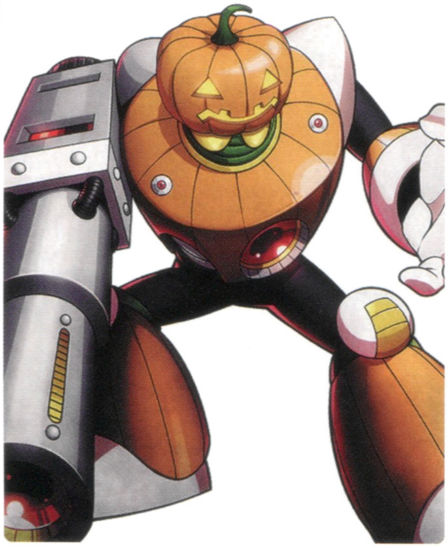



Valentine's Day




Valentine's Day







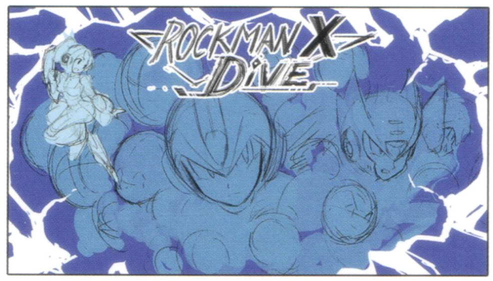
»[アプリアイコン]

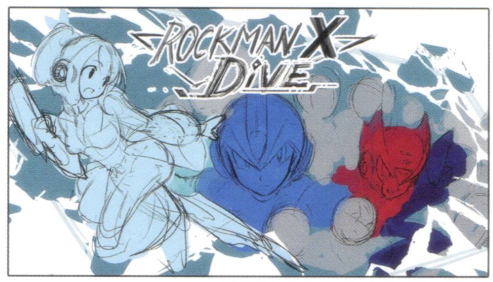


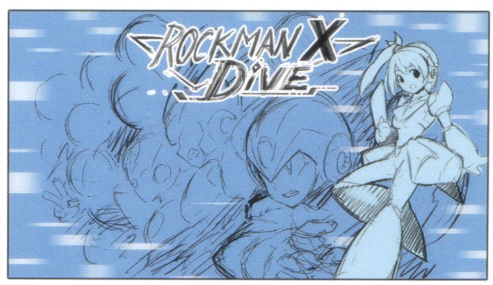
»[エンディングイラスト]



»[キービジュアル案]







»[キービジュアル ラフ]





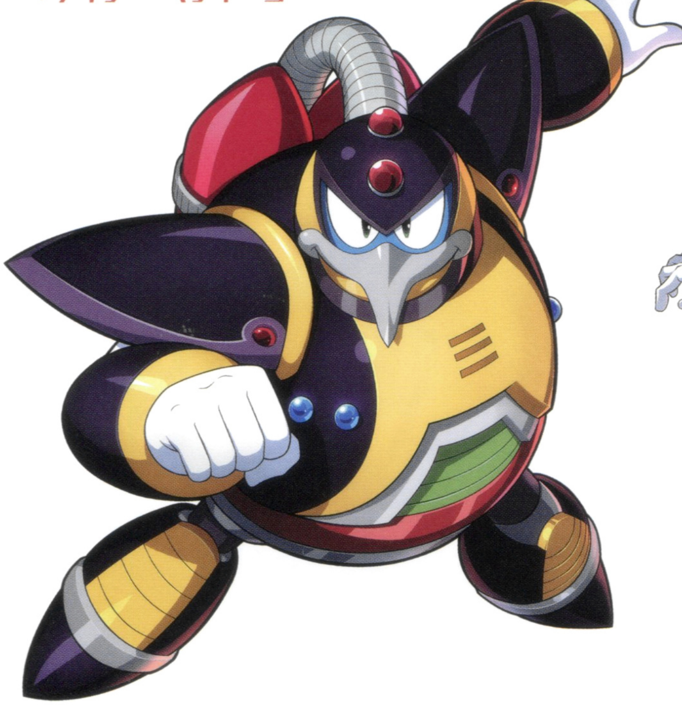
»[タイトルロゴ案]

ボスキャラクター

▸ブーメル・クワンガー



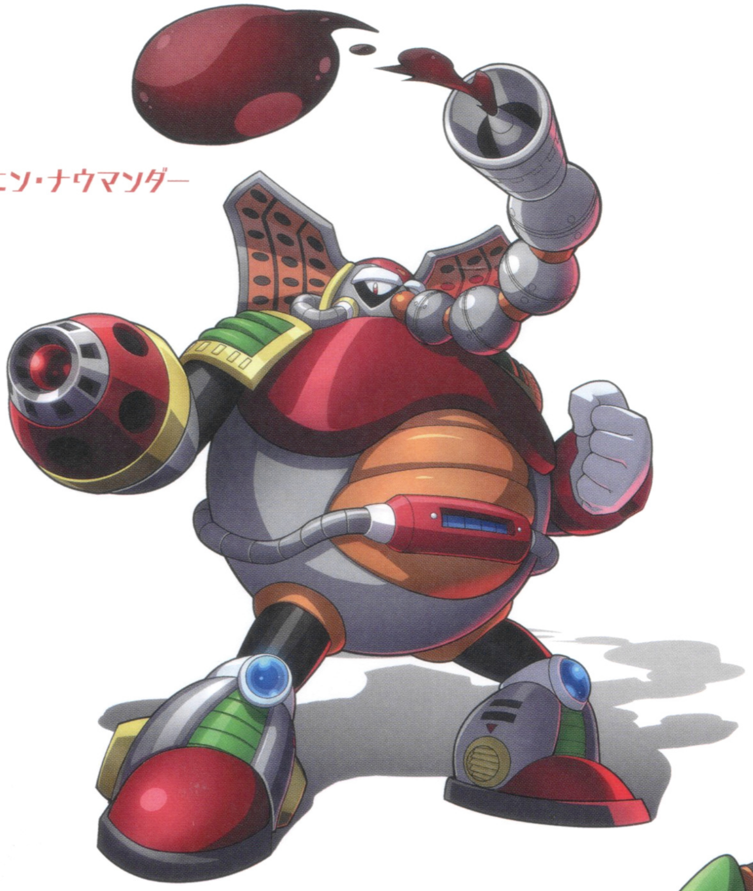
▸アイシー・ペンギーゴ



▸ストーム・イーグリード



バーニン・ナウマンダー



スティング・カメリーオ



ソニック・オストリーグ



マグネ・ヒャクレッガー

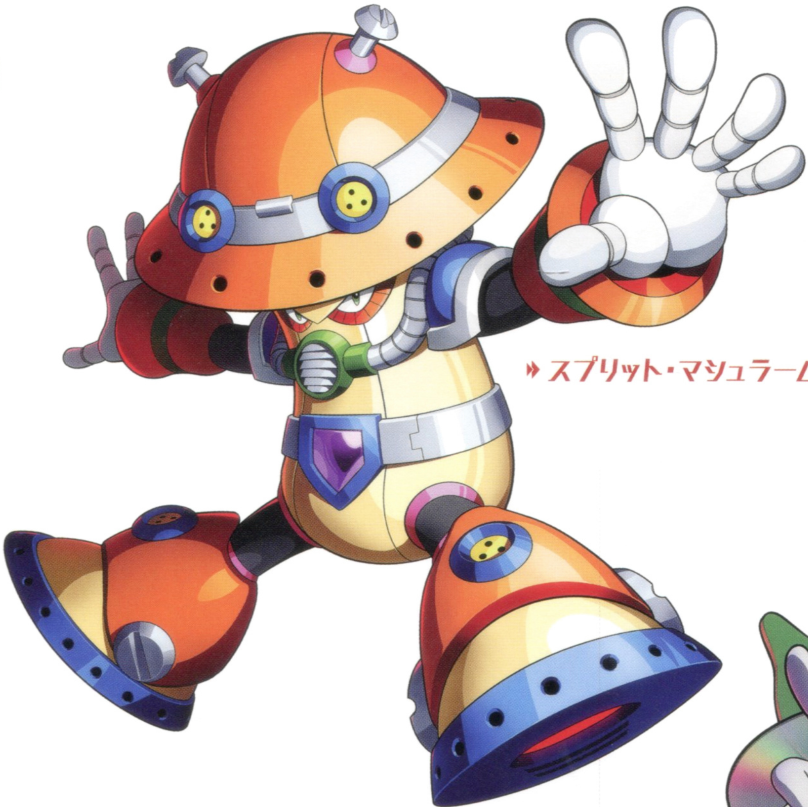


エレキテル・ナマズロス



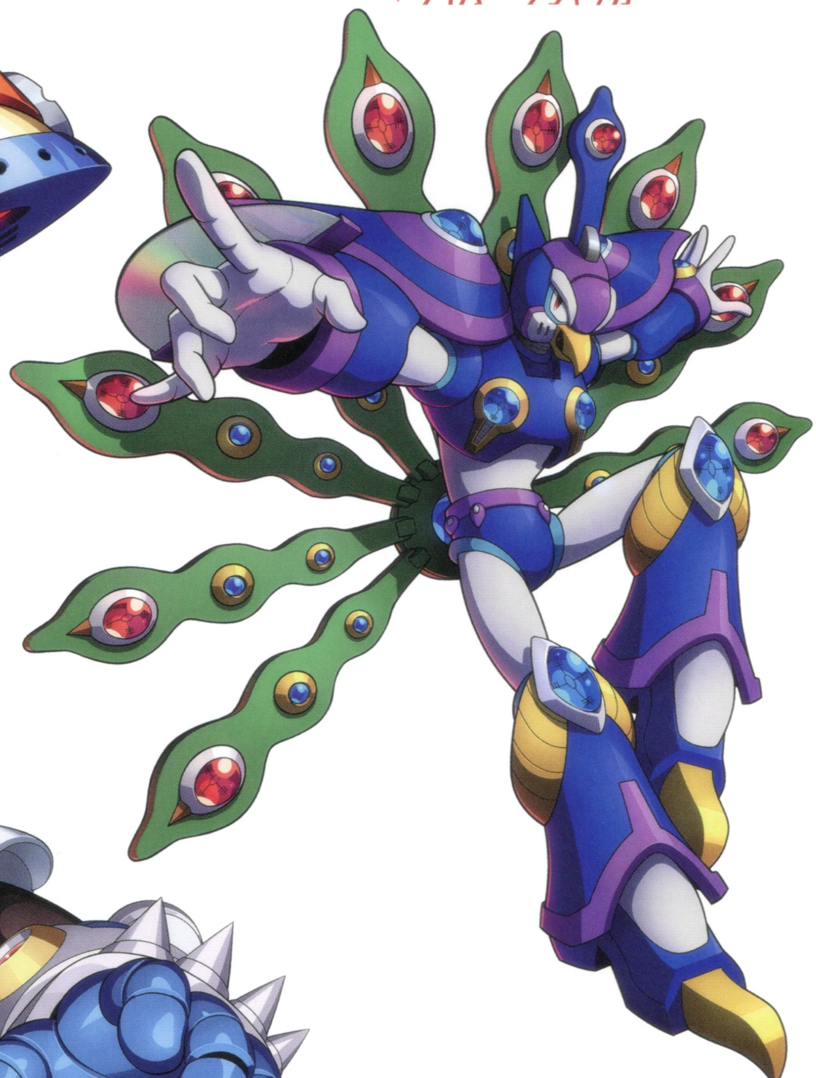
アシッド・シーフォース





スプリット・マシュラーム

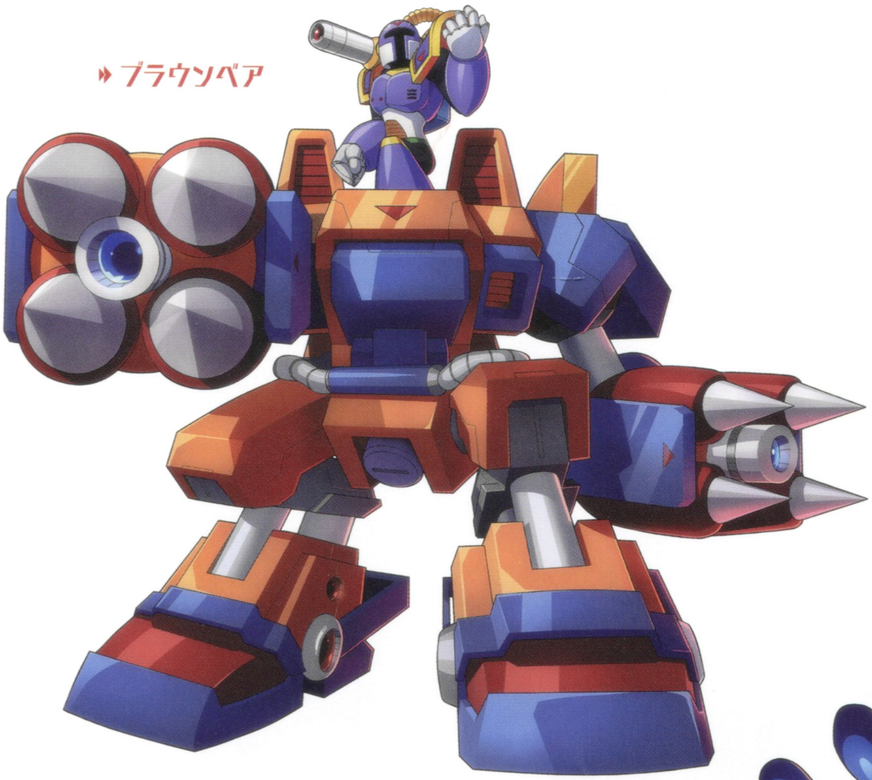
サイバー・クジャッカー



フロスト・キバトドス



ブラウンベア



マンダレーラBB

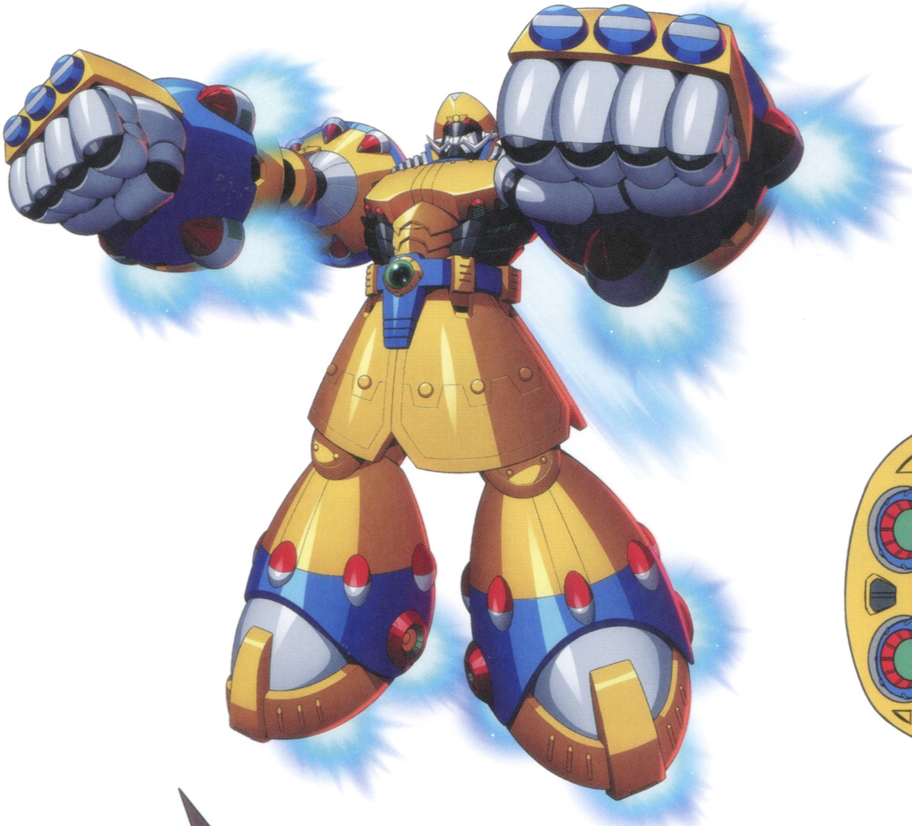


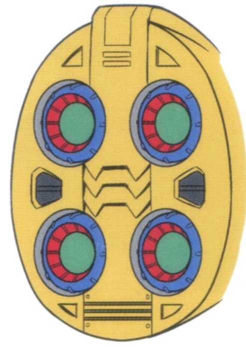
ゴッドカルマシーン・O・イナリー





ジェネラル

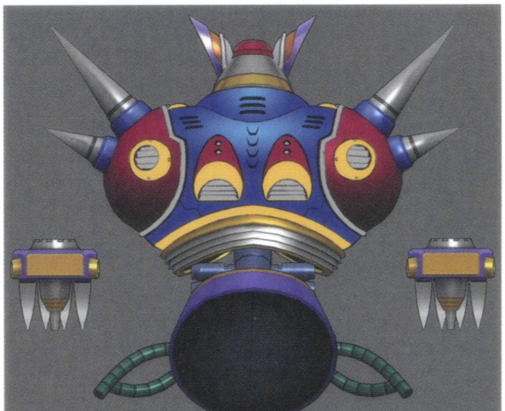




ウルフシグマ





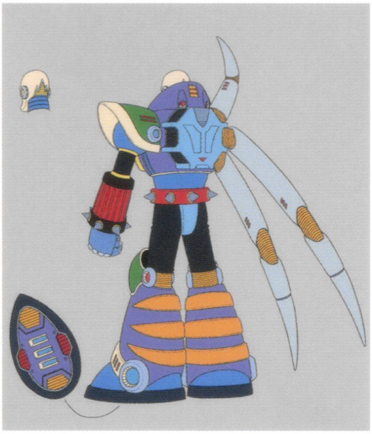


シグマウイルス



シグマ(X3第一形態)

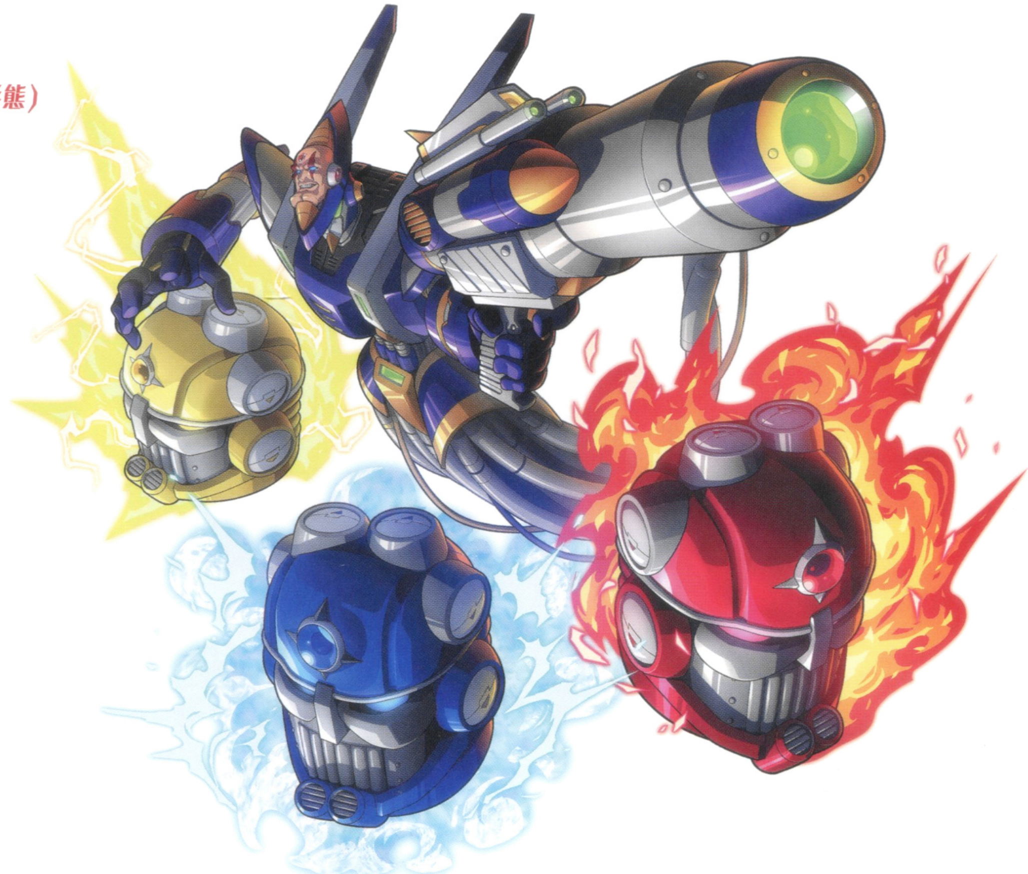




シグマ(X4第一形態)



▸ シグマ(X4第三形態)

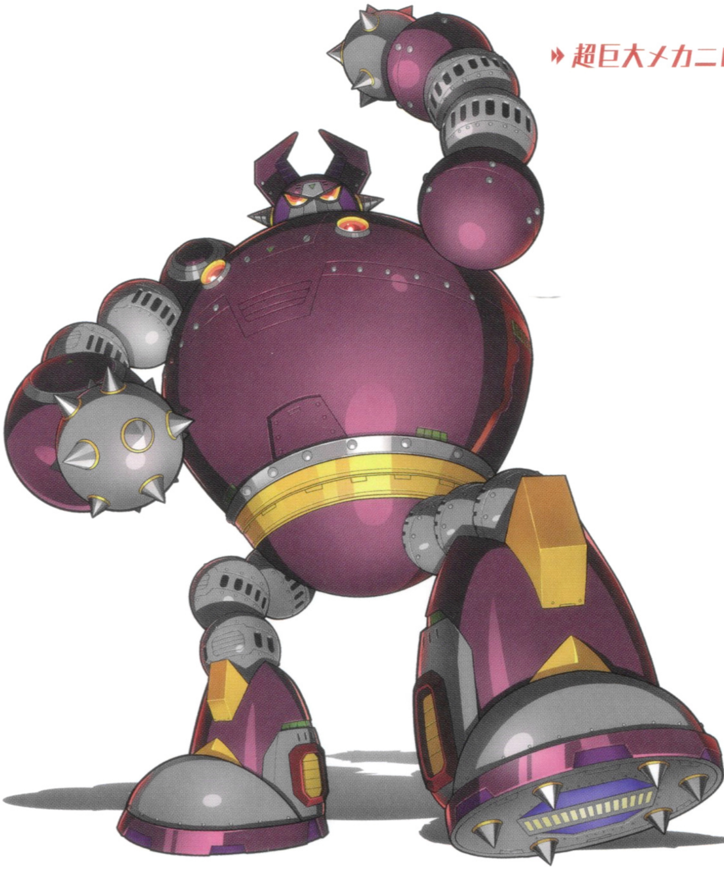


▸ ファイナルシグマW

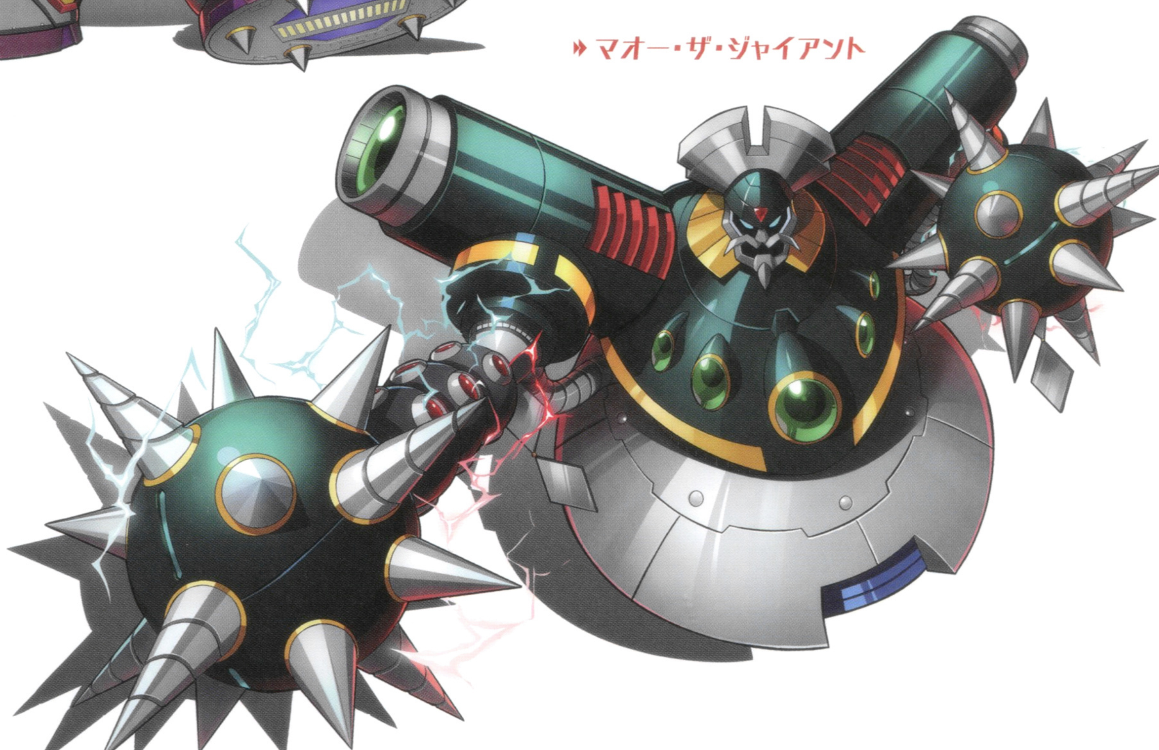




▸超巨大メカニロイドCF-0



▸マオー・ザ・ジャイアント

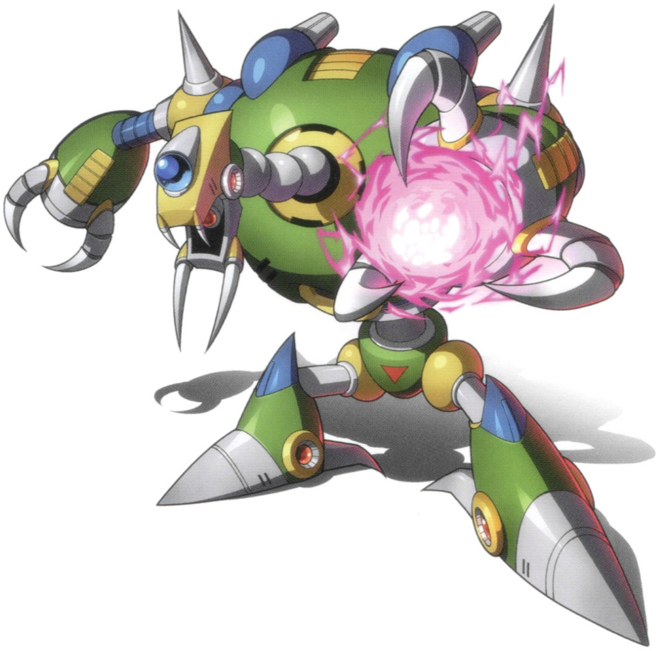


▸ランダ・バンダW

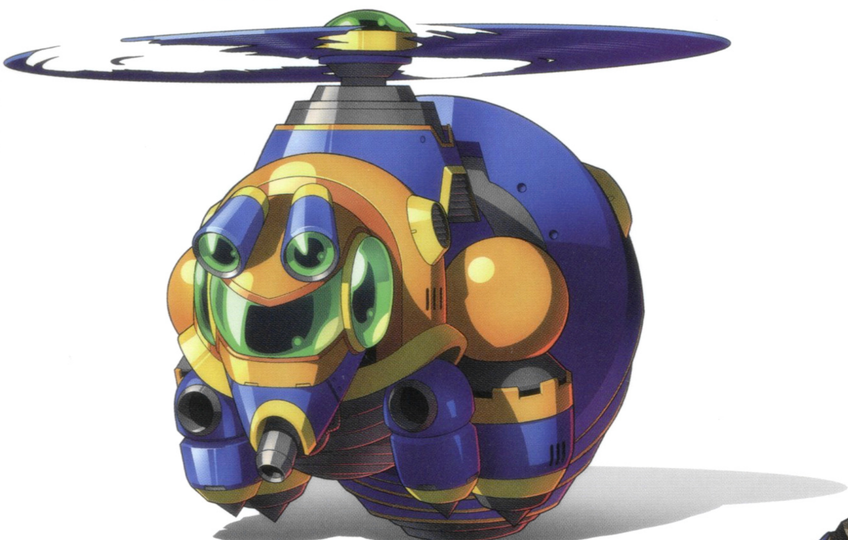




» ビッグ・ジ・イルミナ



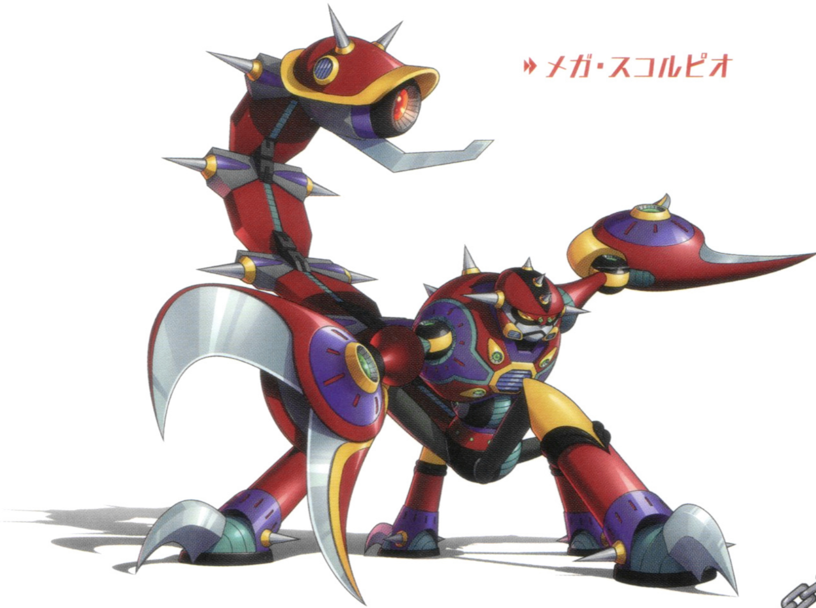
» レイダーキラー



» ビーブレイダー



» モルボーラー

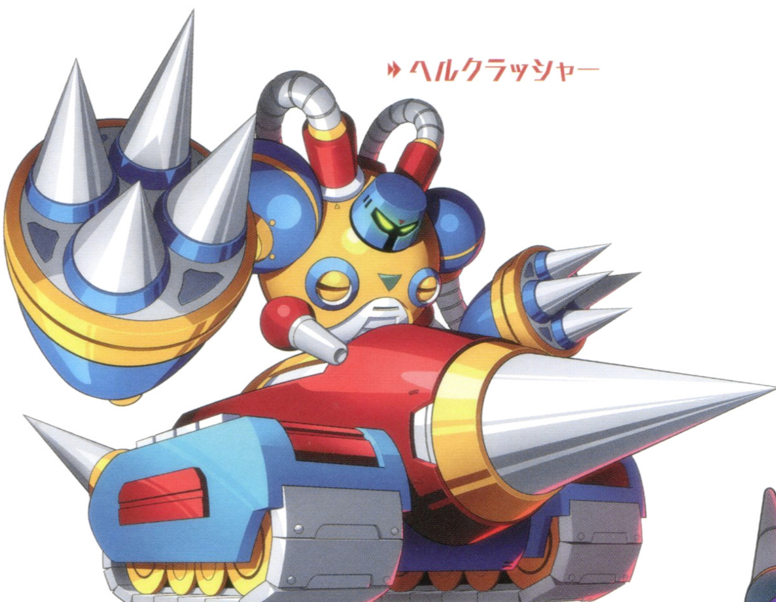


メガ・スコルピオ

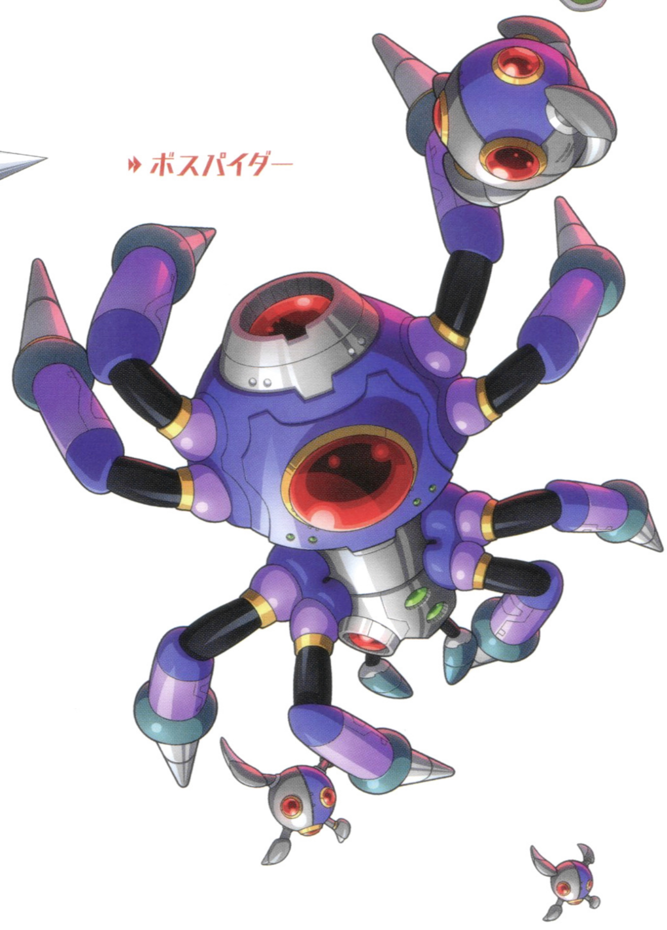
RT-55J



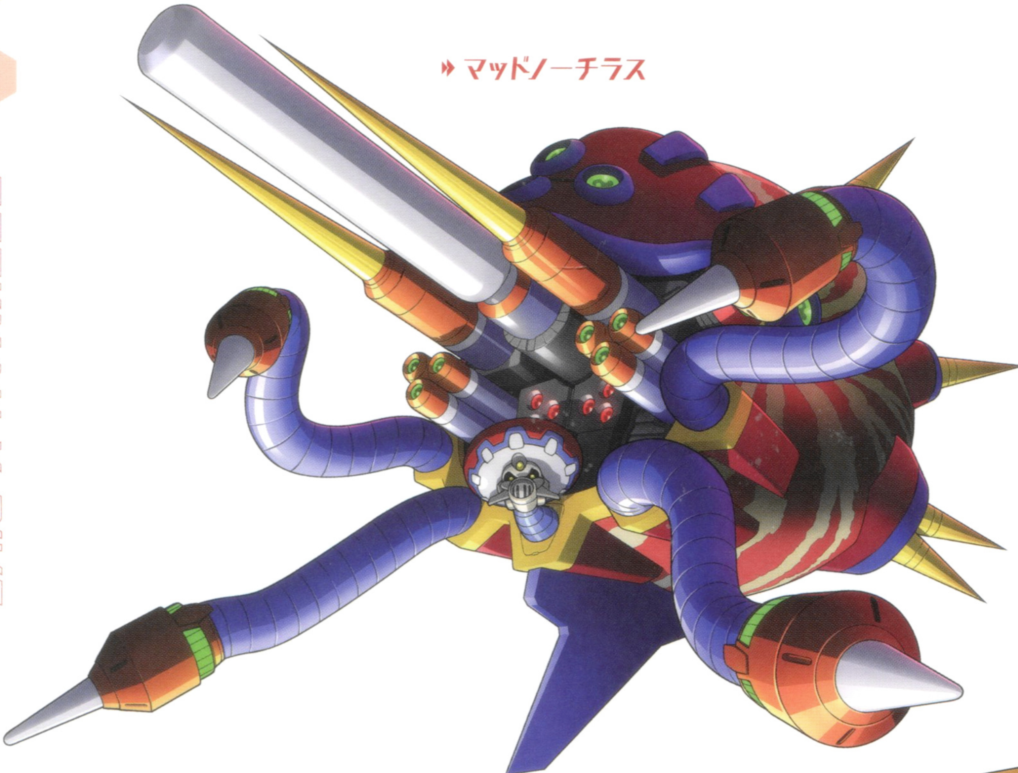
ヘルクラッシャー



ボスパイダー



マッドノーチラス



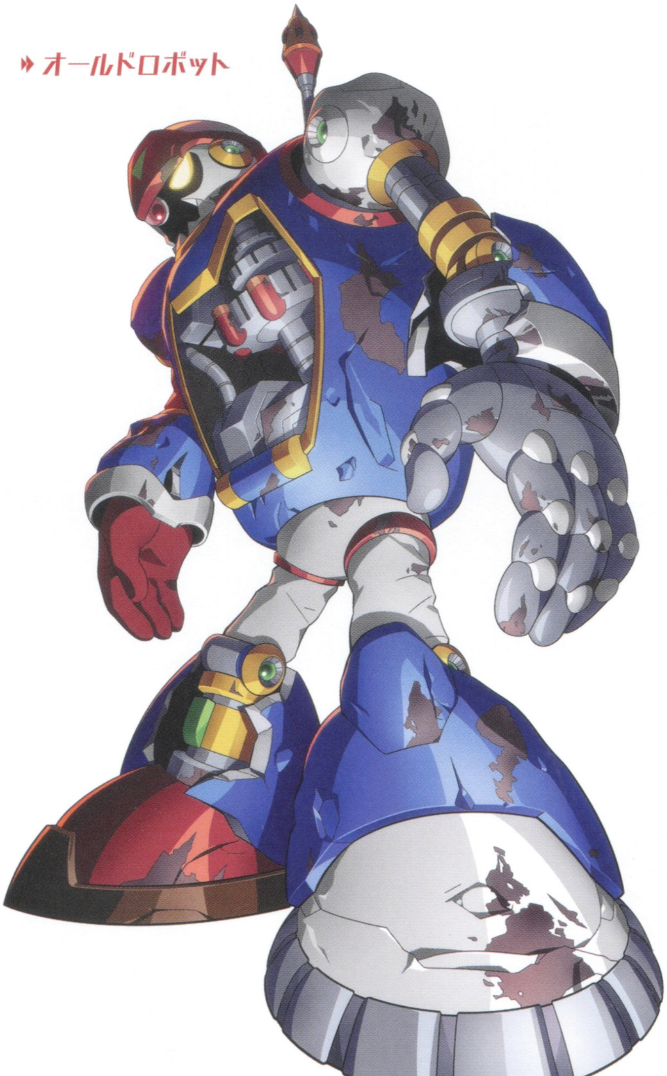
メットールギガント



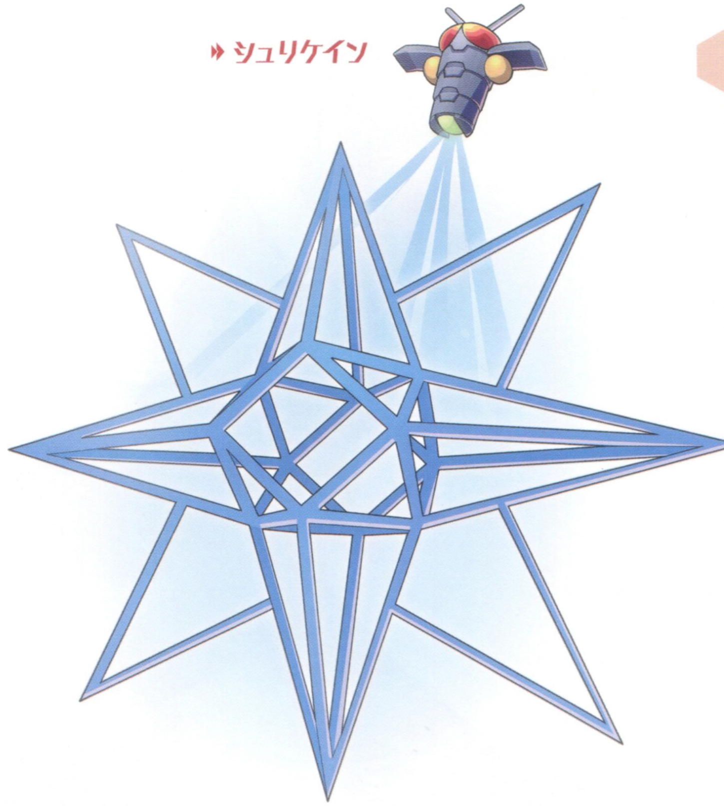
REX-2000



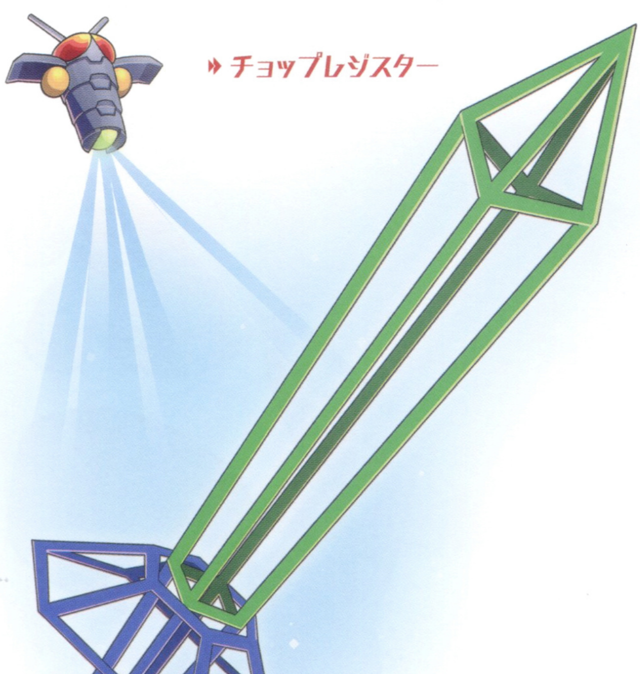
» オールドロボット



» シュリケイン



» チョップレジスター

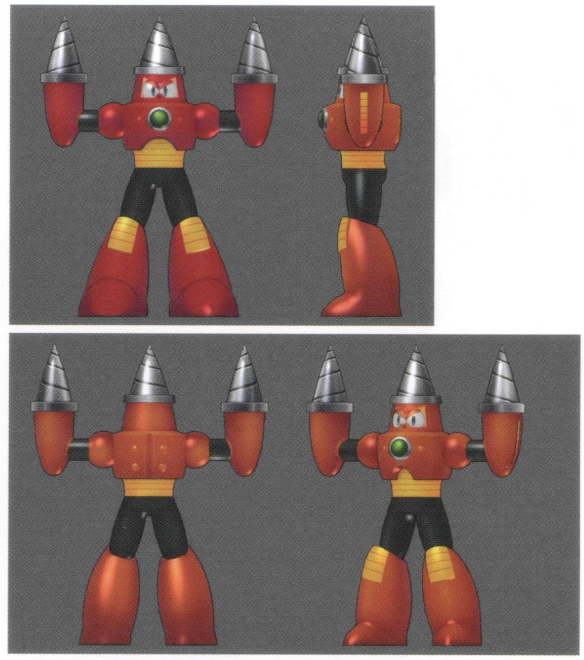


» マグナクオーツ



ドリルマン

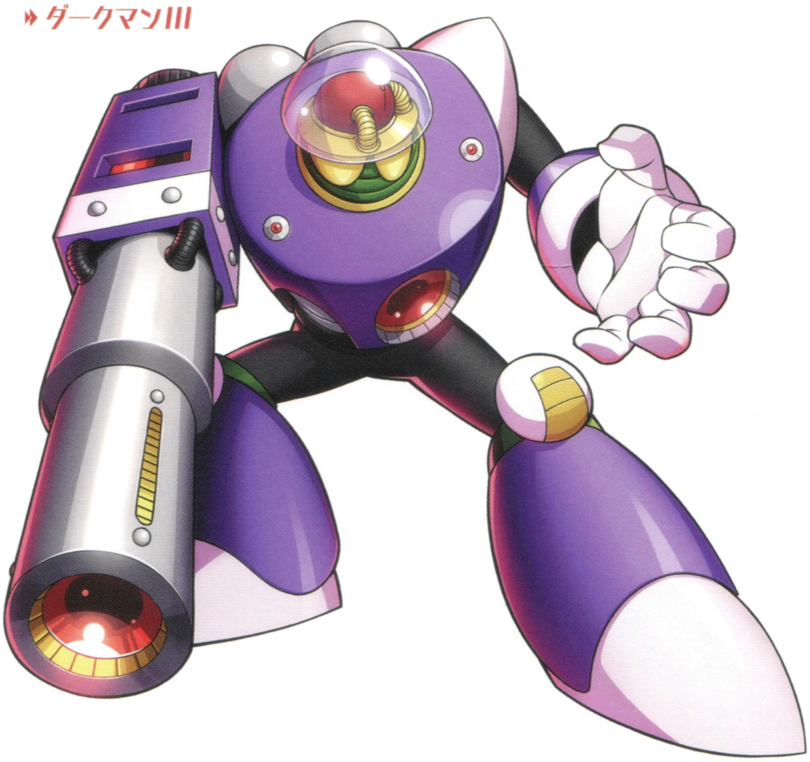




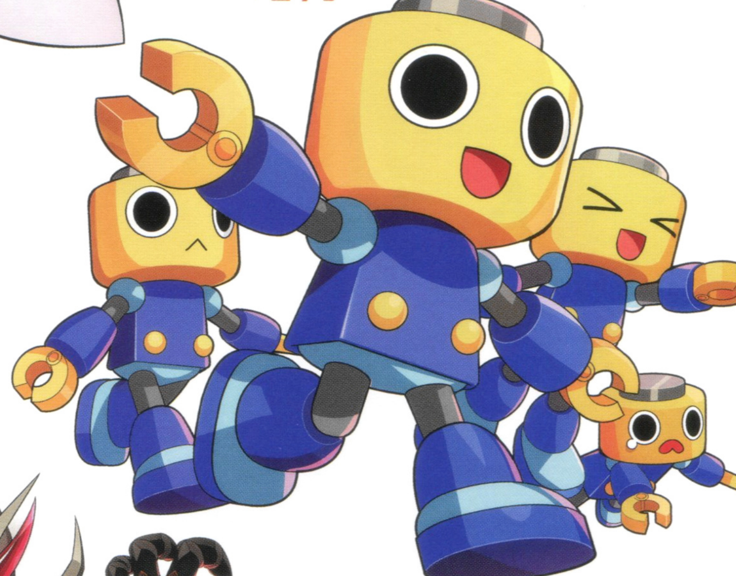
イエローデビル



ダークマンIII



コブン



ドリームウイルスR



未実装ボスキャラクター



エンシェンタス



バイオレン

イレギオン



モスキータス



カイザーシグマ（デザイン画 未実装）



アイザード



シグマ ダイヴアーマー（デザイン案 未実装）



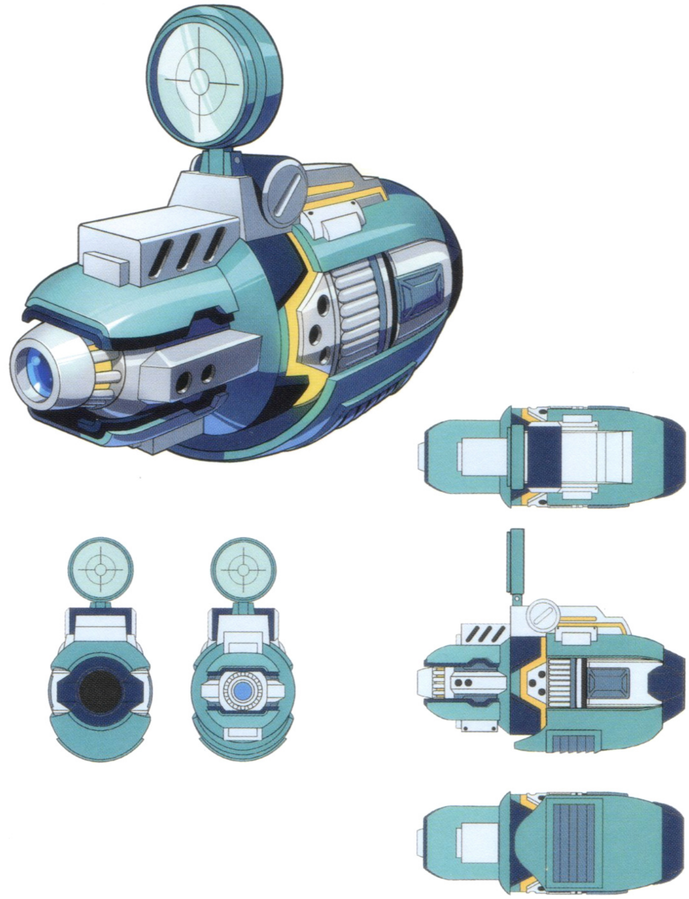
武器デザイン

バスター

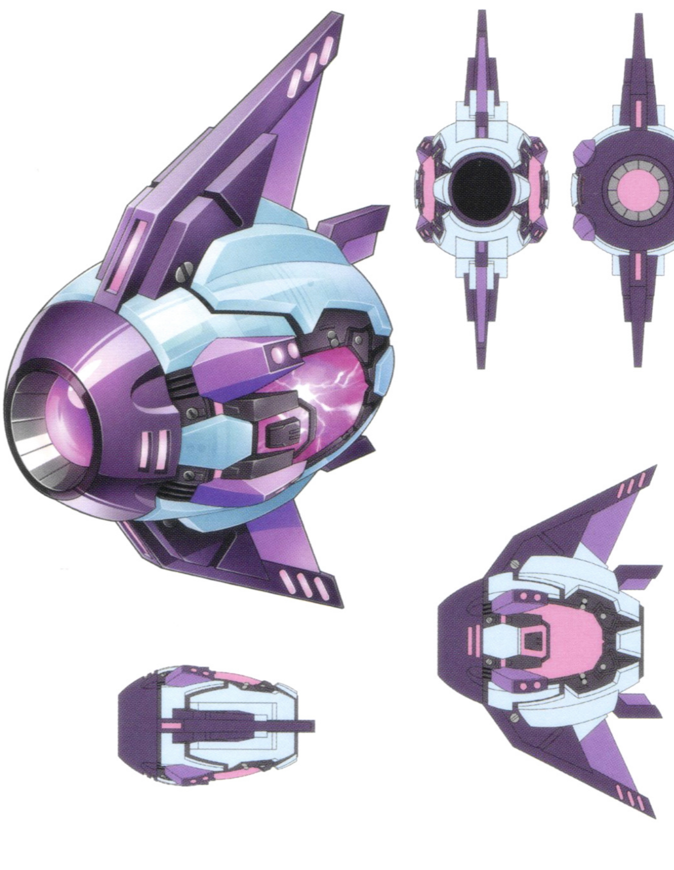
マッドボイラー



スコープバスター



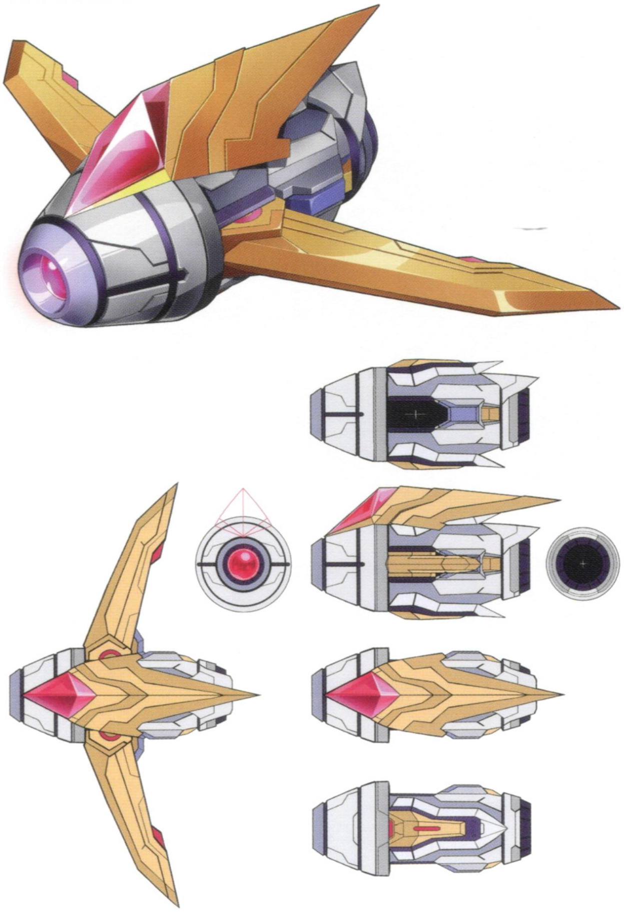
アルティメッター



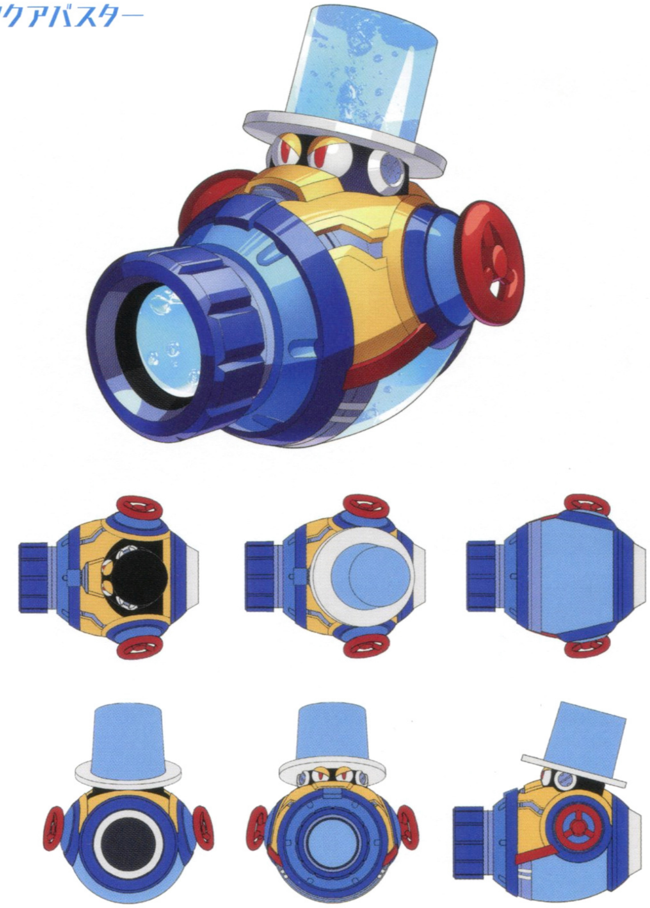
エアロバスター



◎Xインパクト



◎アクアバスター



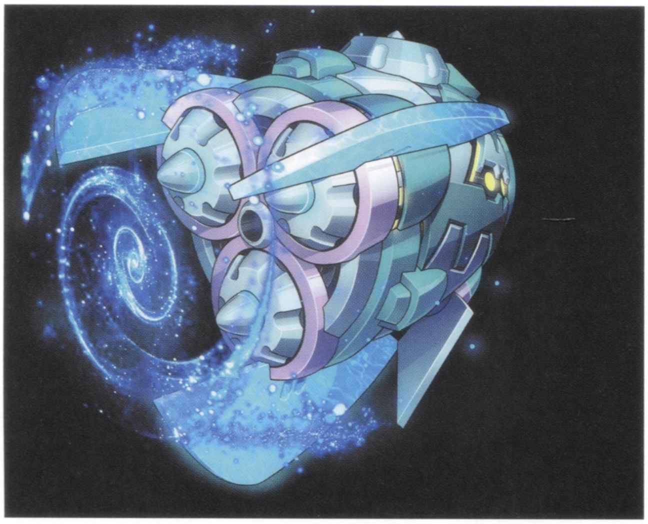
◎ドラゴンロア

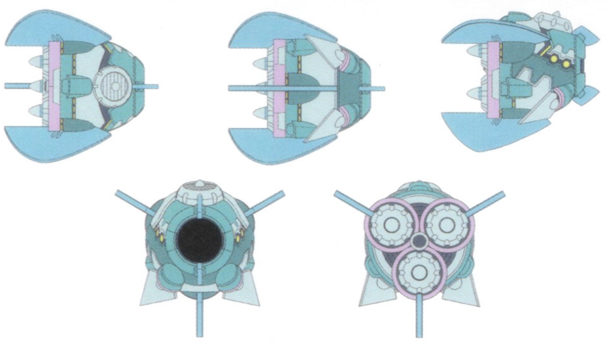


◎シュリンプァー

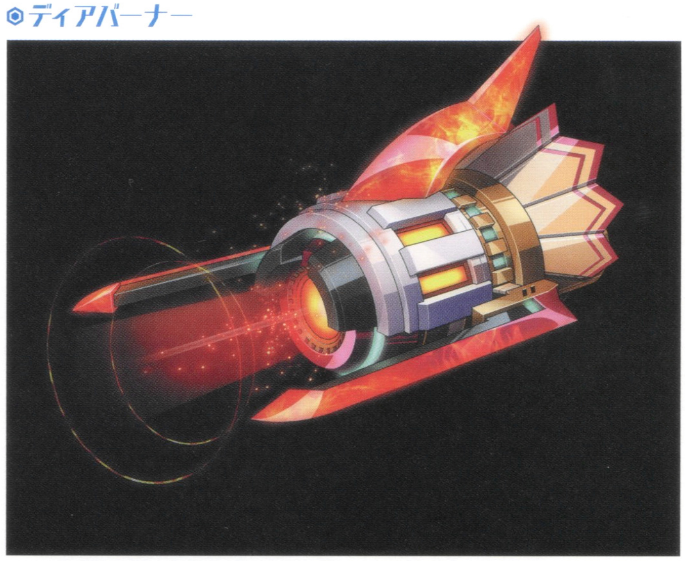


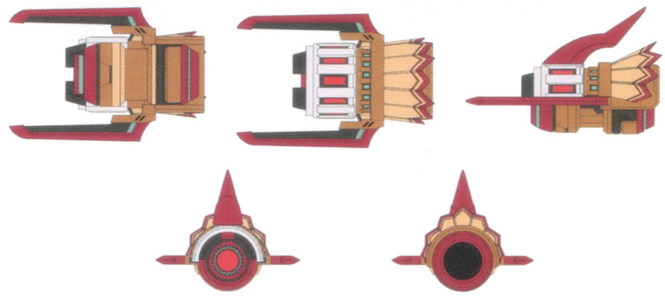
◎アンクジェット





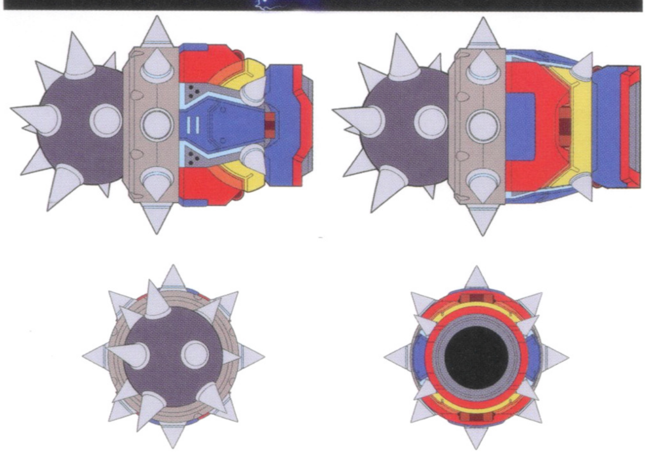
◎ディアバーナー





◎バイオレンスター





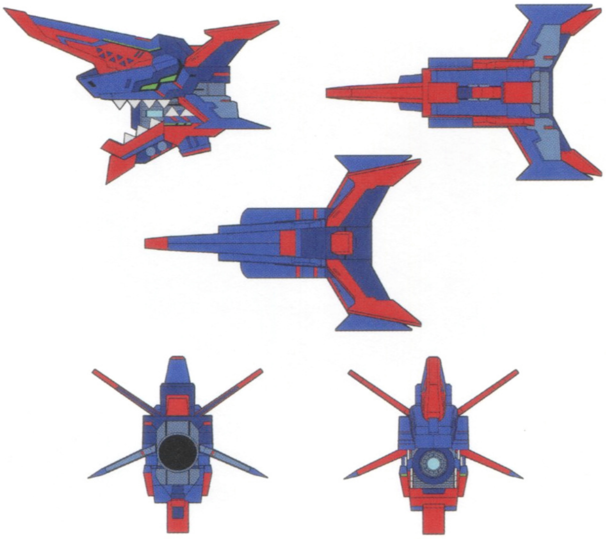
◎ハイボルティア



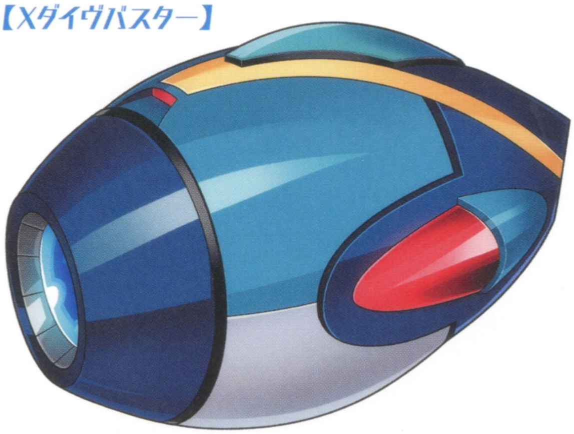


◎モデルヒドラ

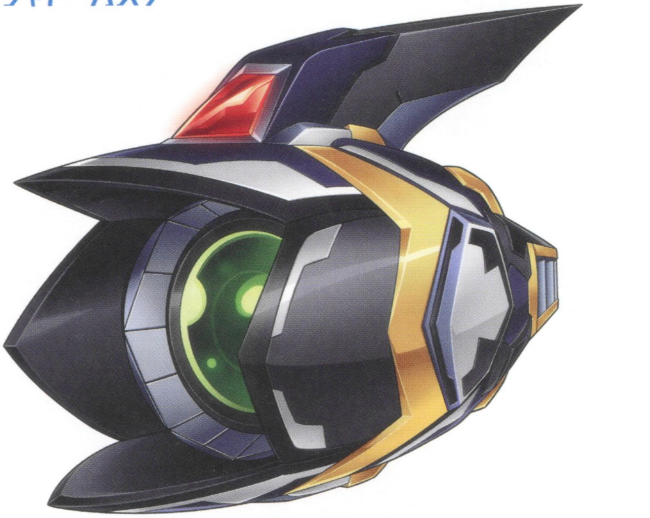




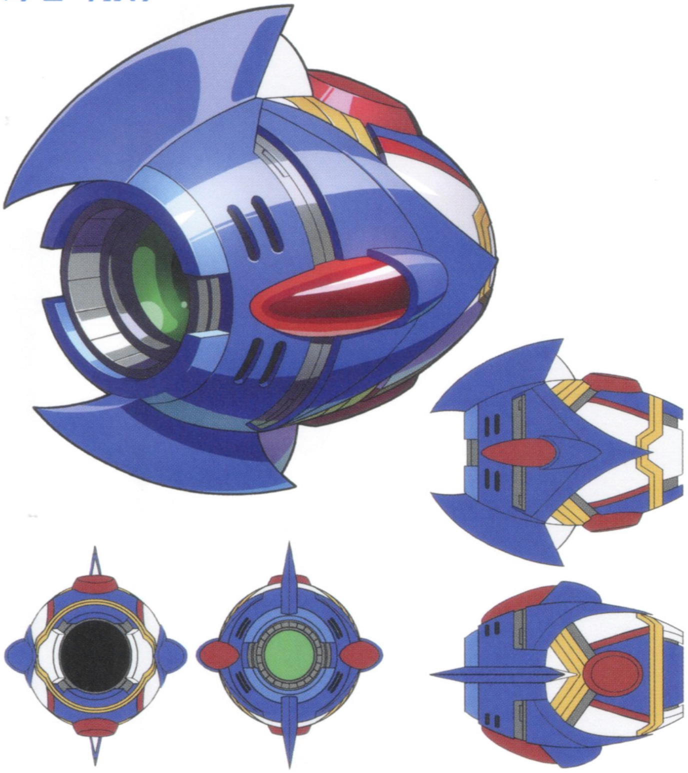
◎【Xダイヴバスター】



◎シャドーバスター



◎アローバスター

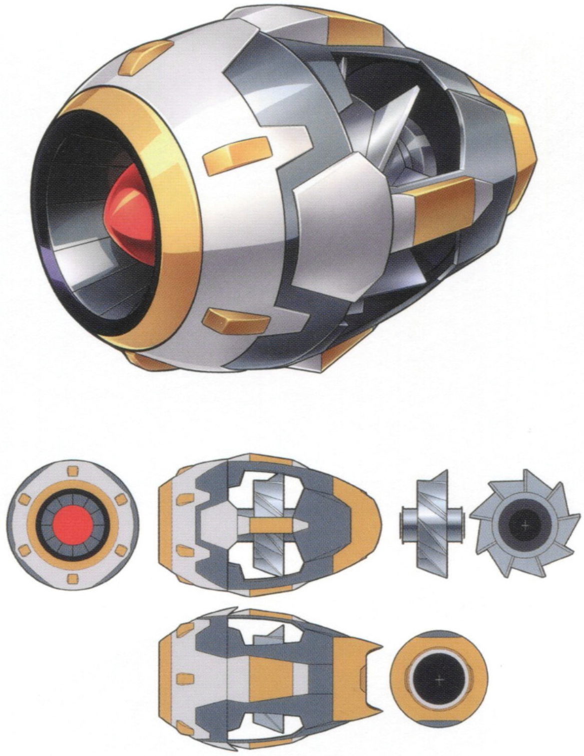




シェードノイズ



ウインドバスター



セイバー

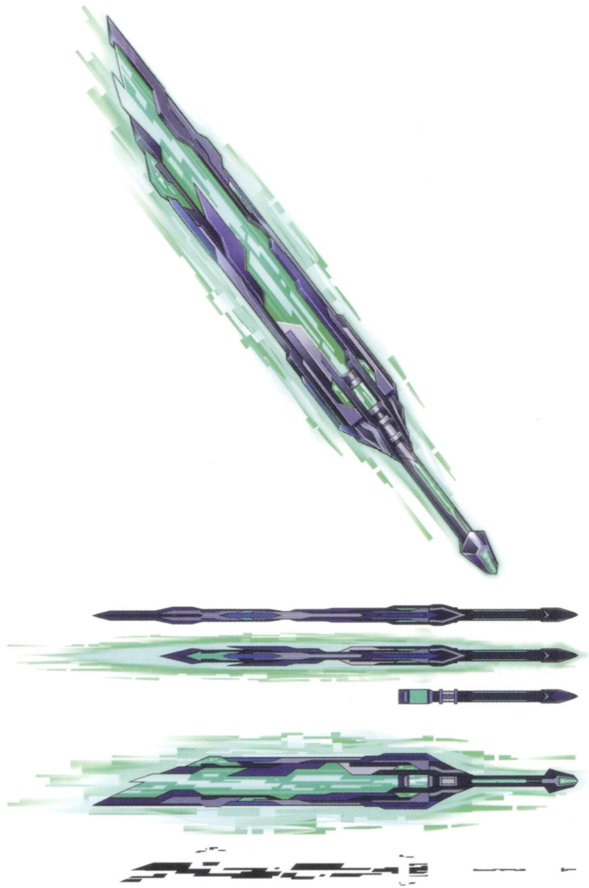
クリムゾンサイズ



村正



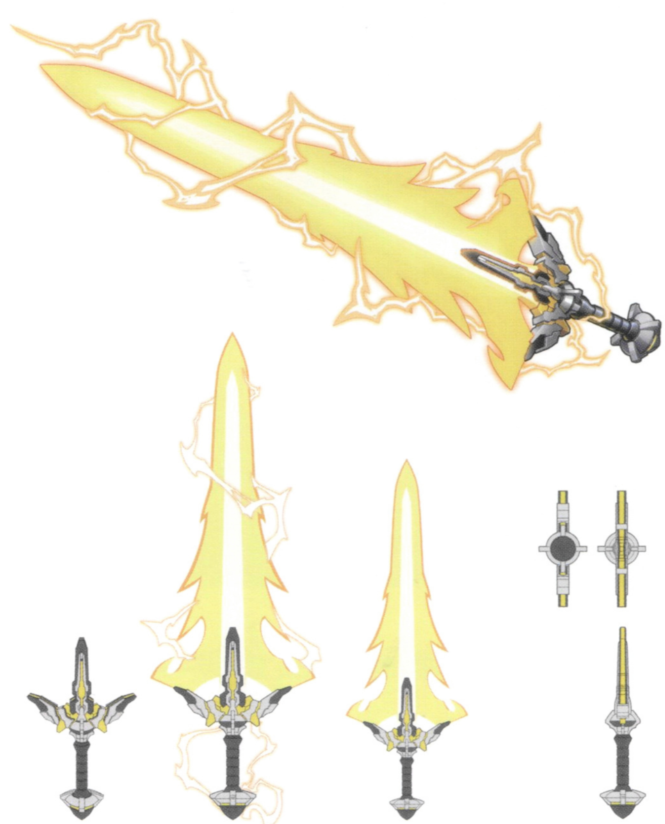
ドゥーム



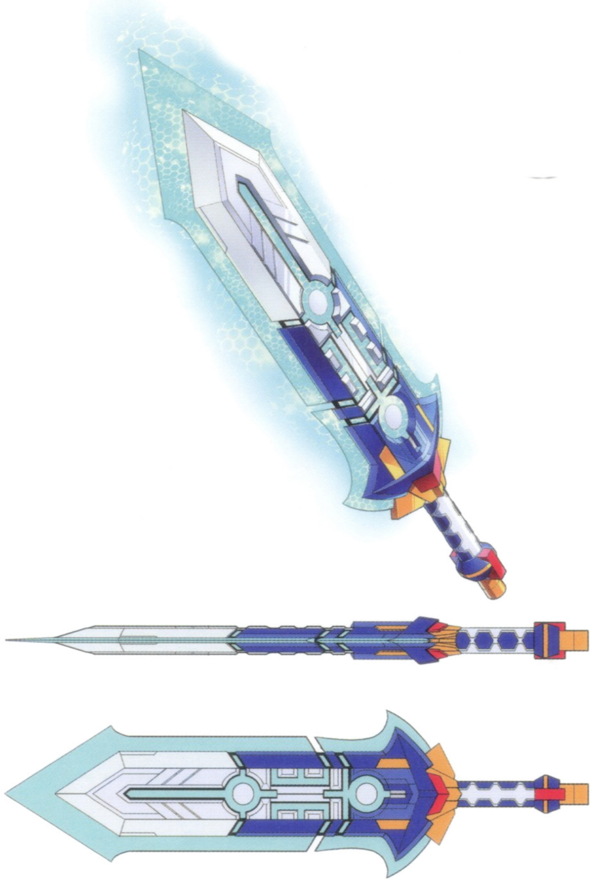
ソードブライ



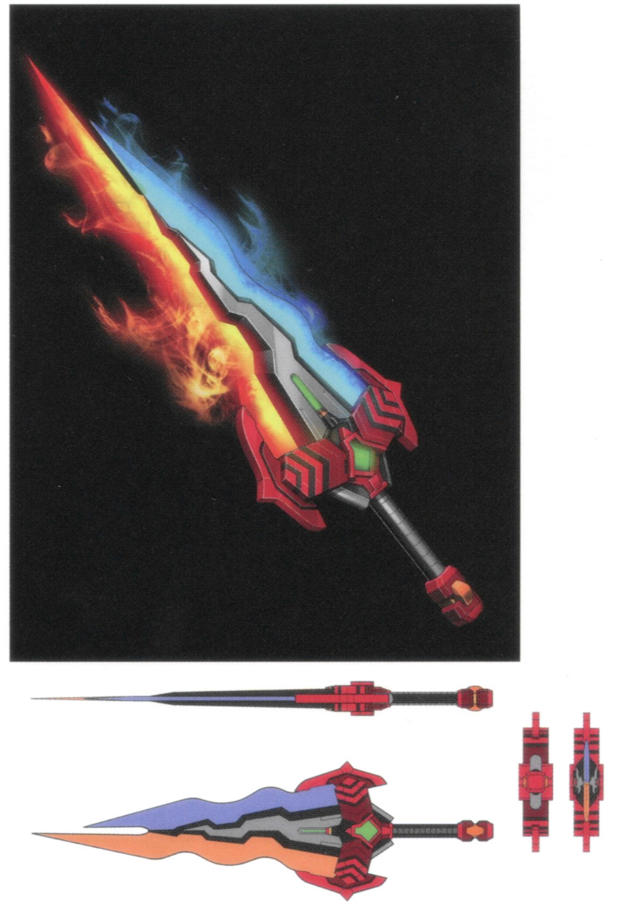
ベルセルク



アンセスタル



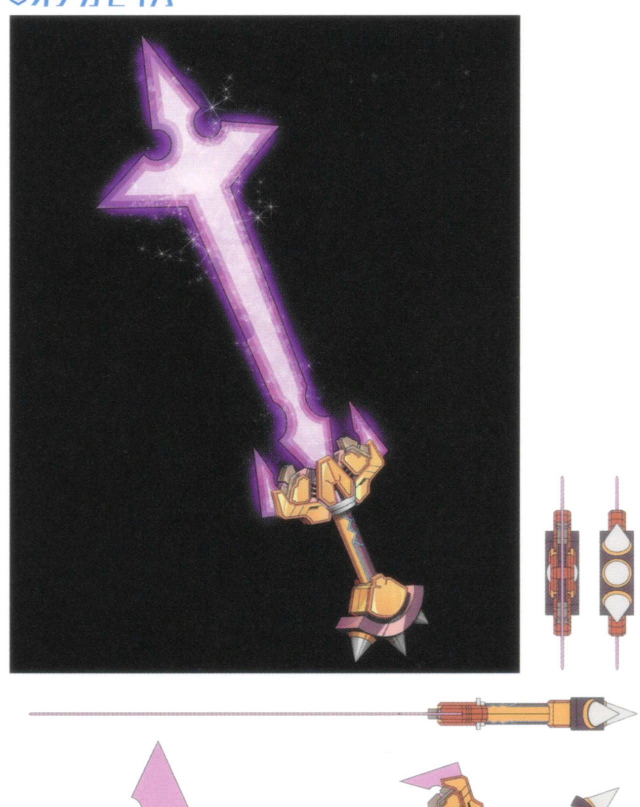
デュアルレイジ



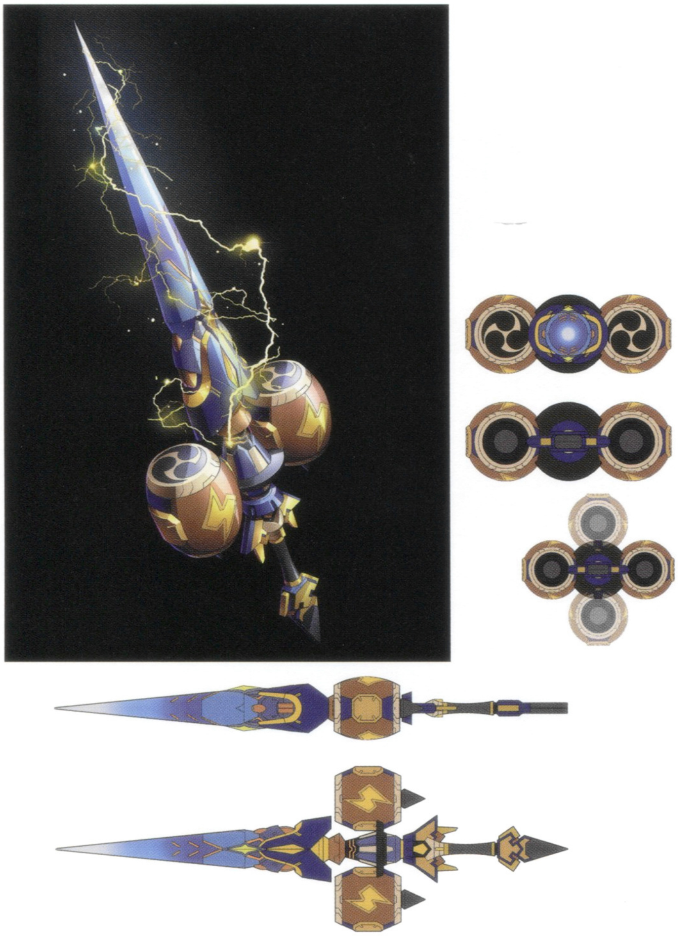
トドスファング



オメガセイバー



雷轟剣（らいごうけん）



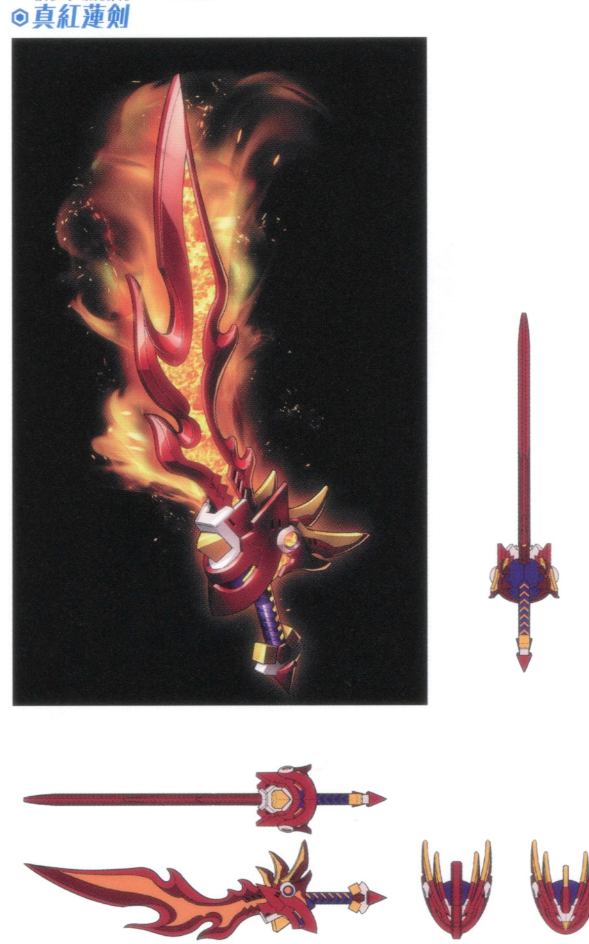
クレセントマグナ



シャークアンカー



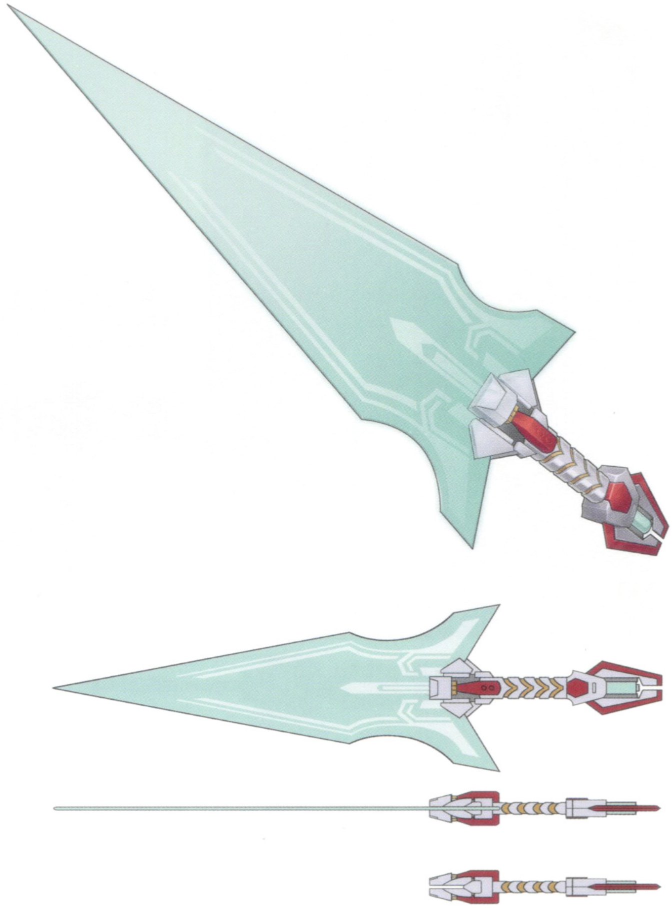
真紅蓮剣（しんぐれんけん）



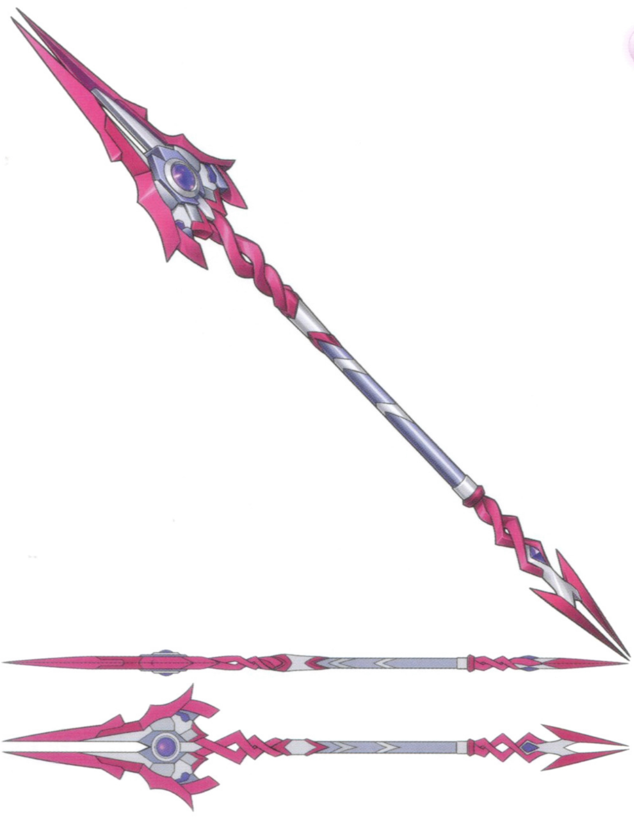
【Zダイヴセイバー】



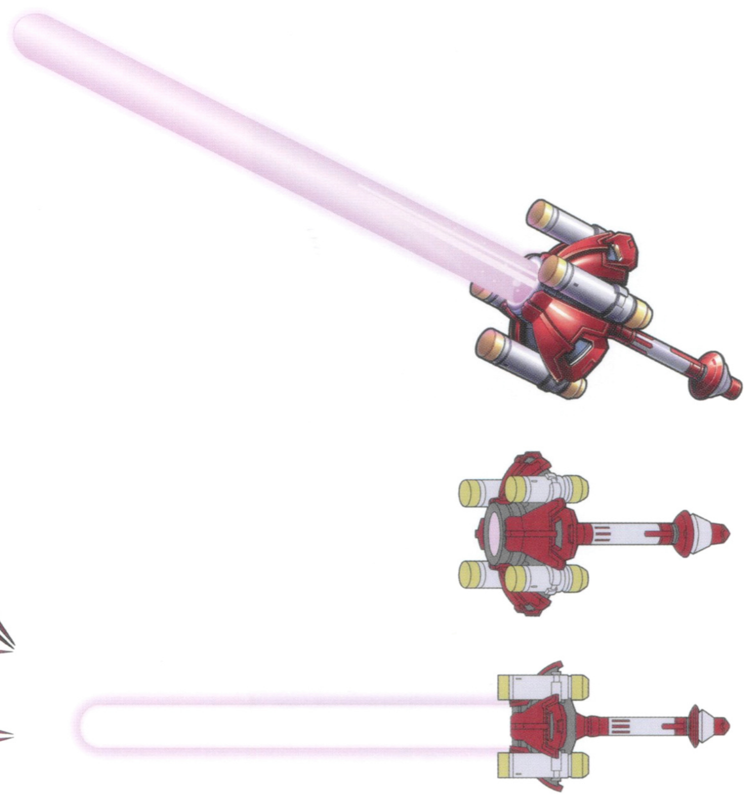
ZXセイバー



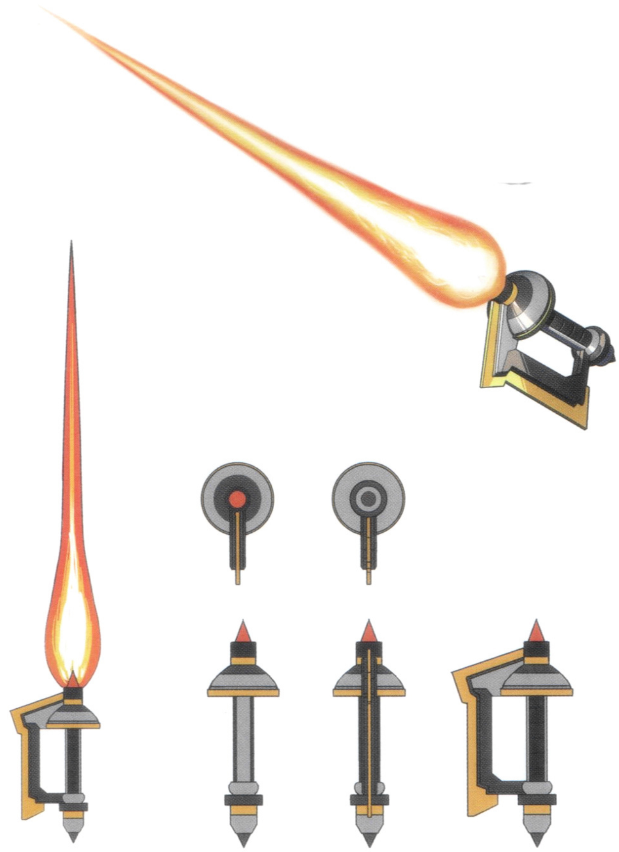
ブラッドレヴィア



カーネリオン



Zレイピア



禍ツ光剣ノ幽鬼（まがつこうけんのゆうき）

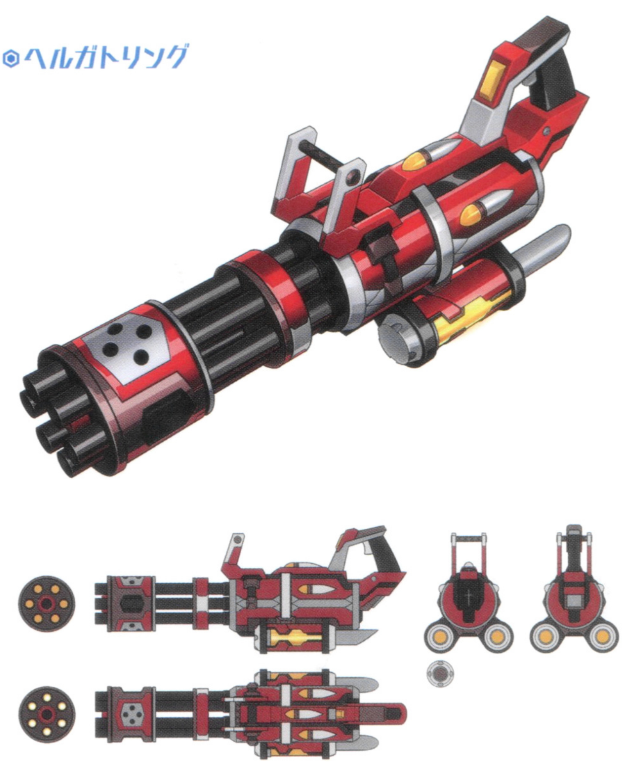


マシンガン

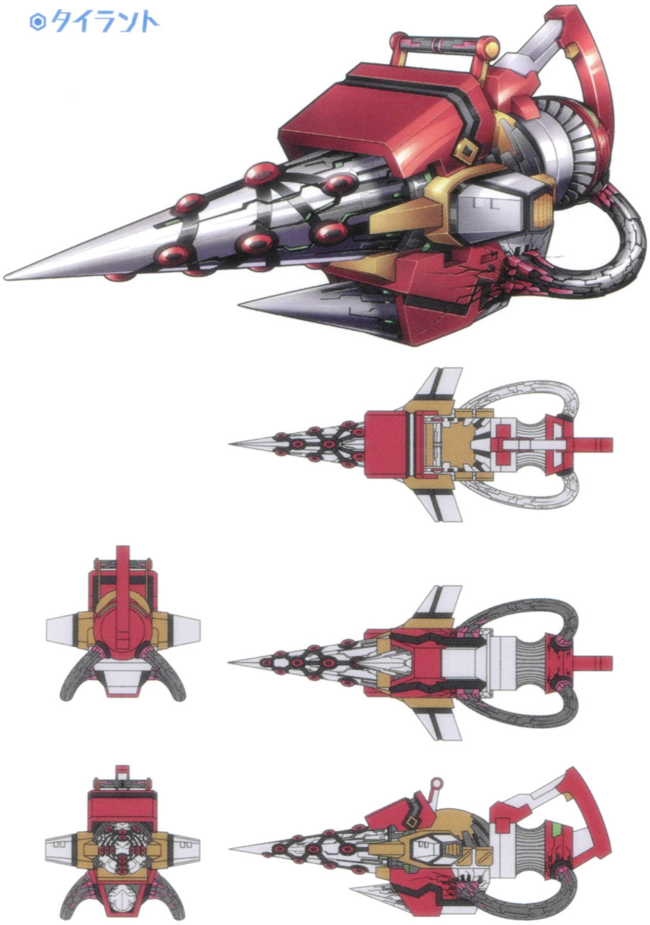
ゴウテンライフル



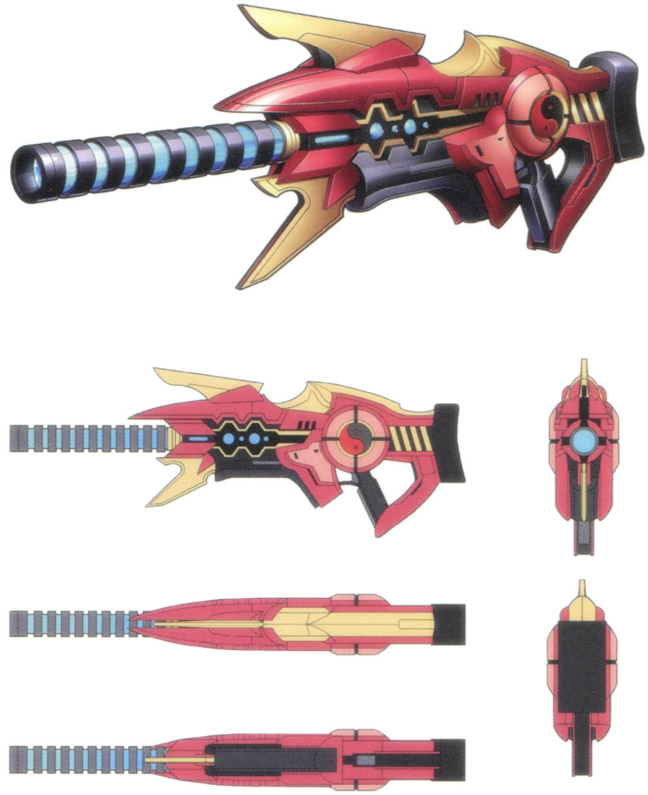
ヘルガトリング



タイラント



絶爆砕砲（ぜつばくさいほう）



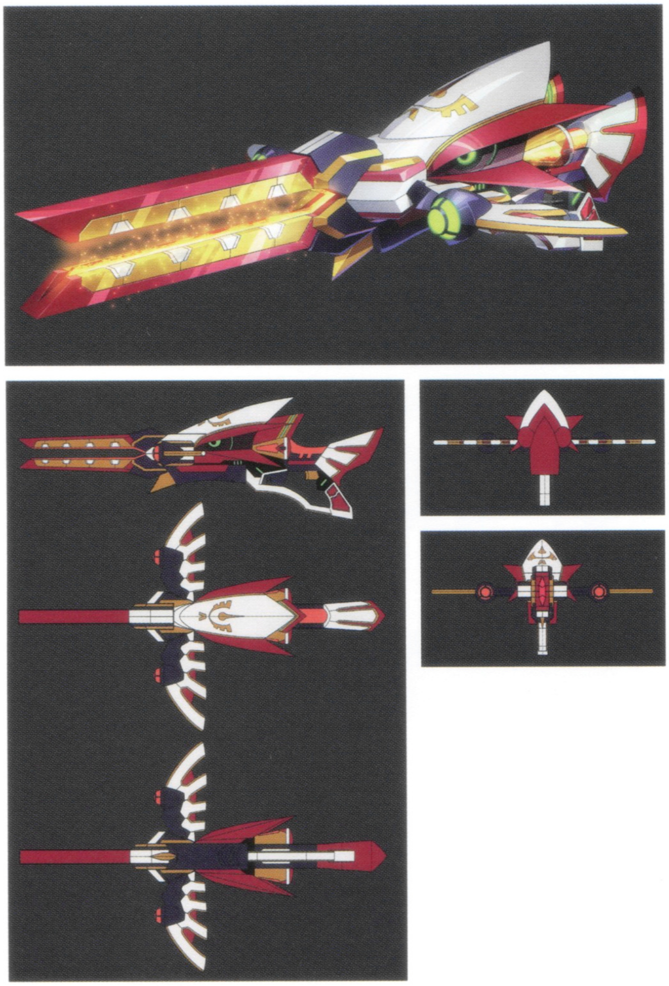
ホーンドホーン



ガンアディオン



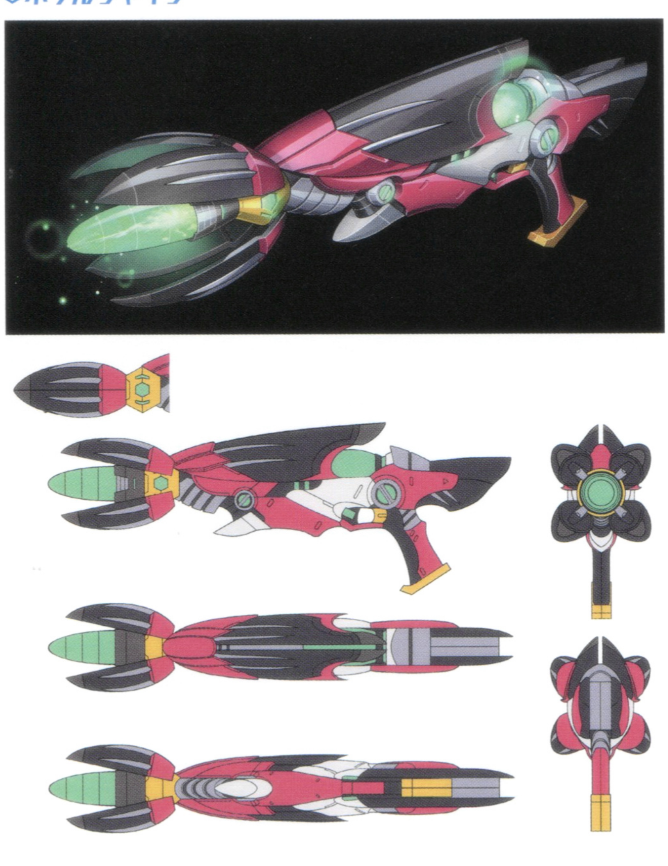
コンドルパサー



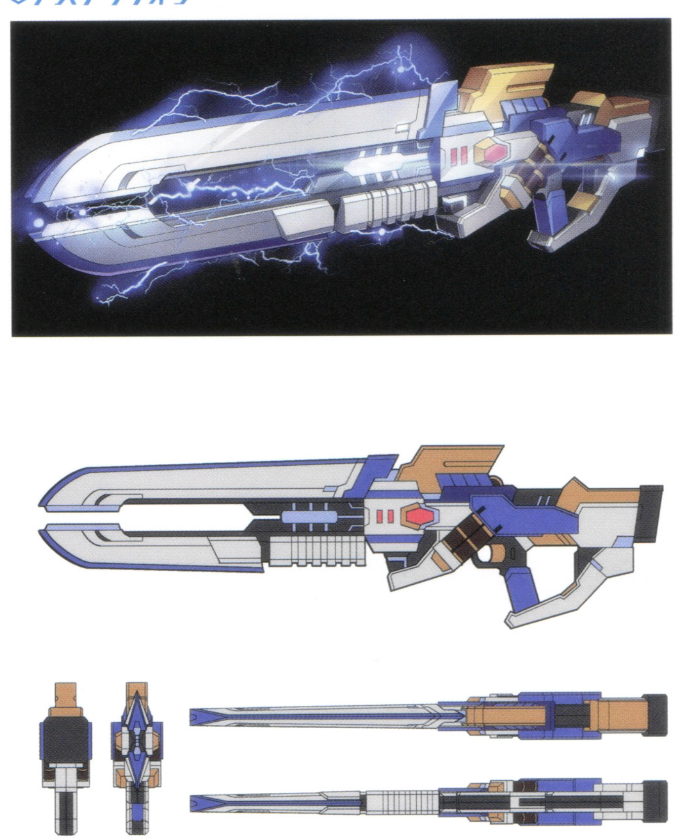
シデン



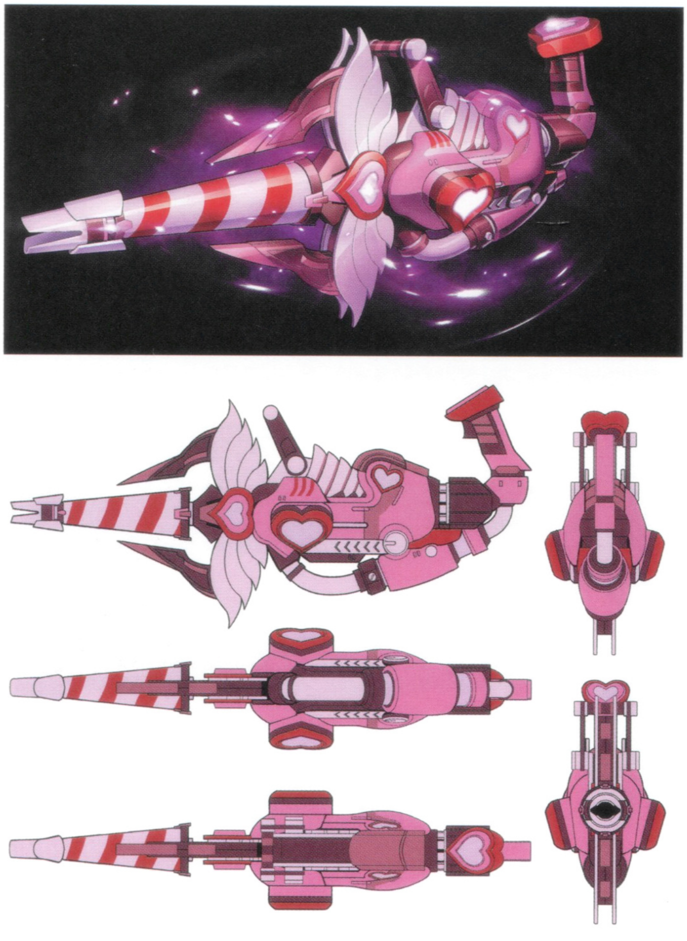
ホタルシャイン



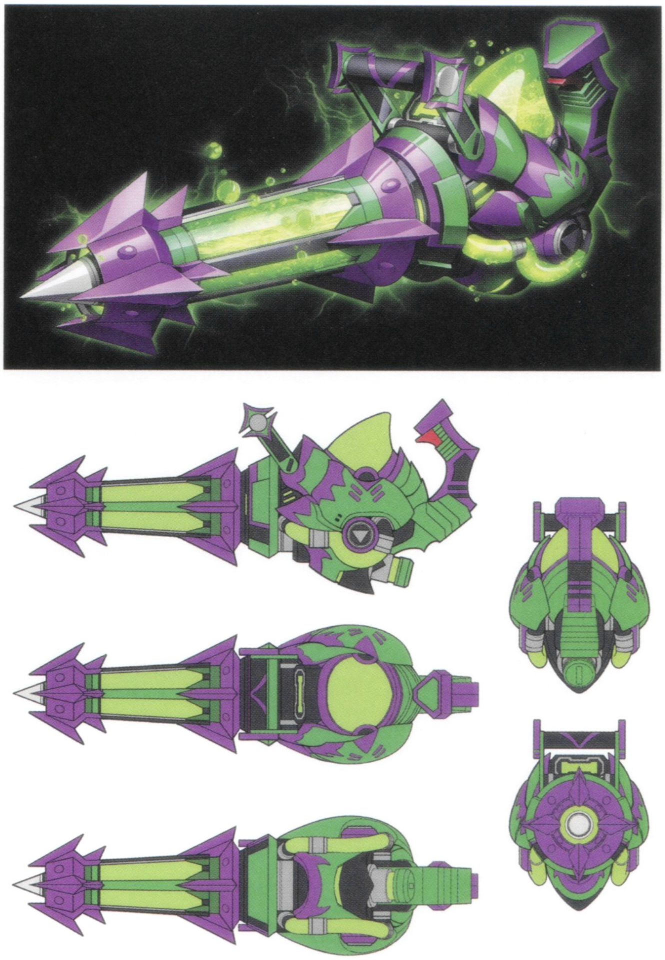
アステリフォン



スレイブオブユー



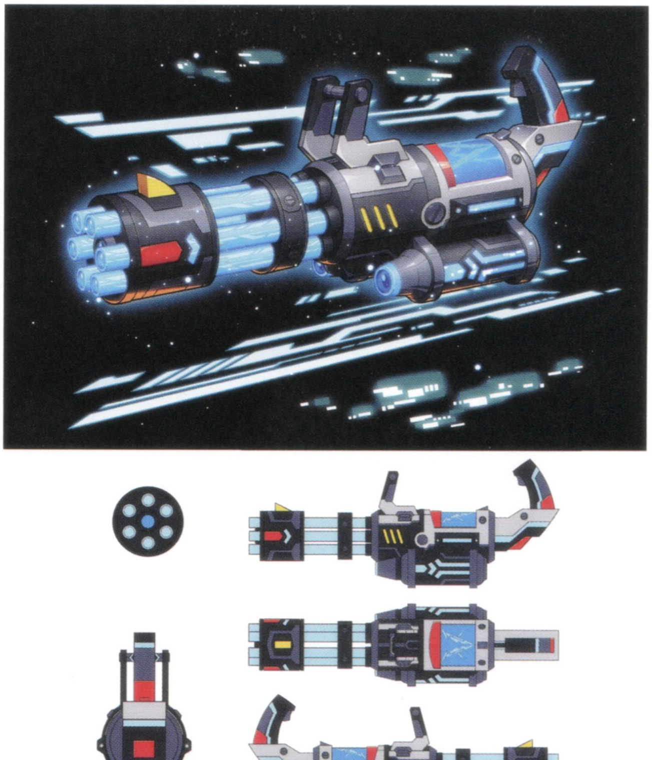
アシッドスタディ



デビルズアイ



【Aダイヴアームズ】



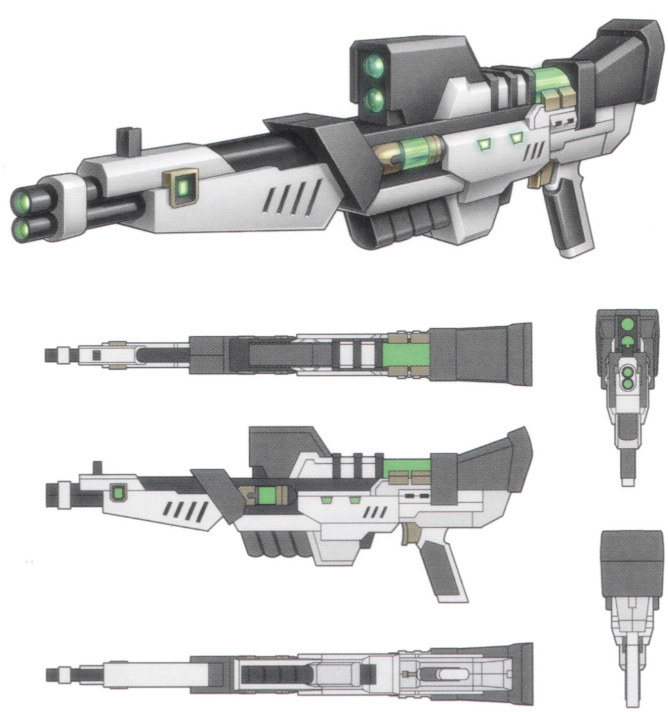
ガトリングガン



ショットガン



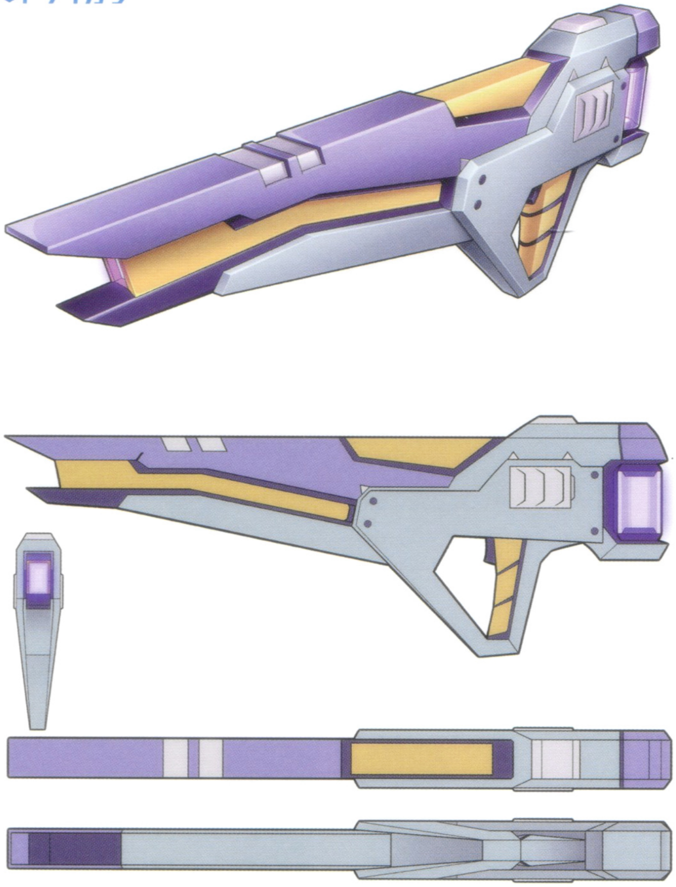
パーティクルガン



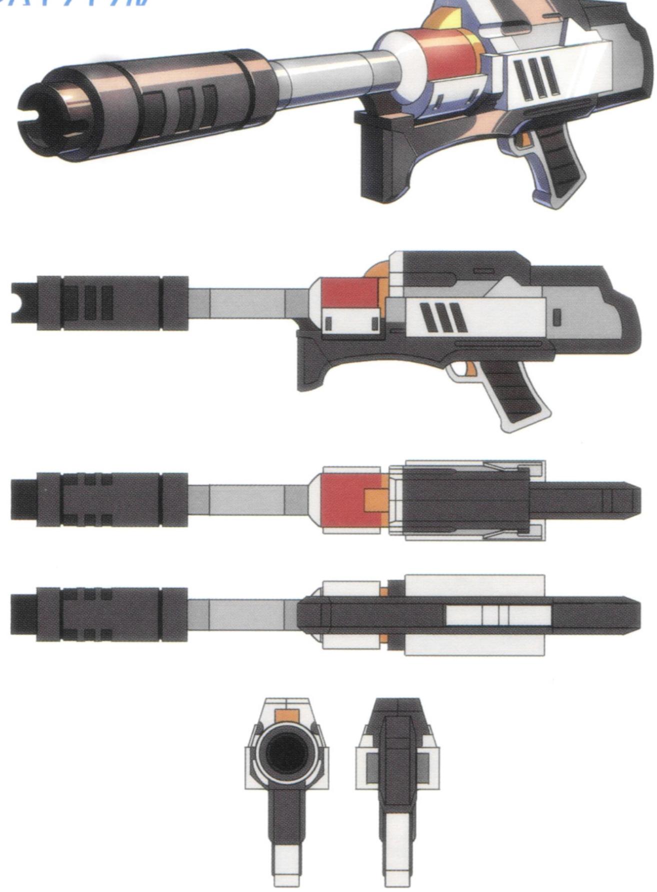
レーザーライフル



◎トライガン



◎ハイライフル

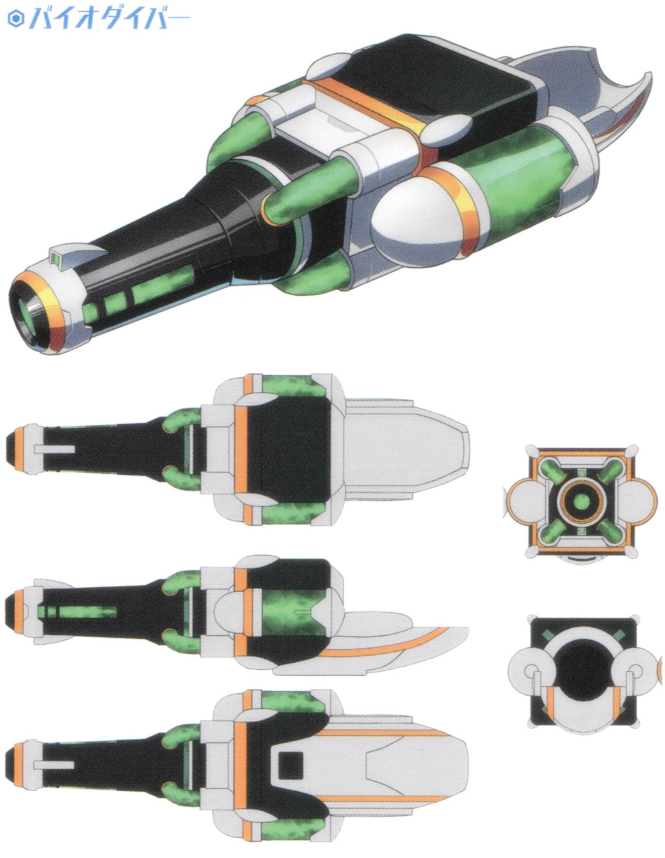


◎禍ツ速射砲ノ幽鬼（まがつそくしゃほうのゆうき）



インジェクター

◎バイオダイバー



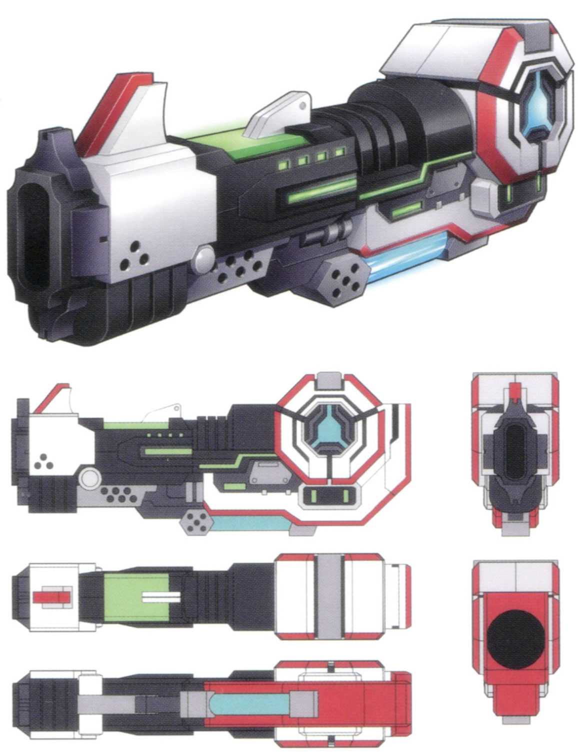
エレクトリカーV



アビス



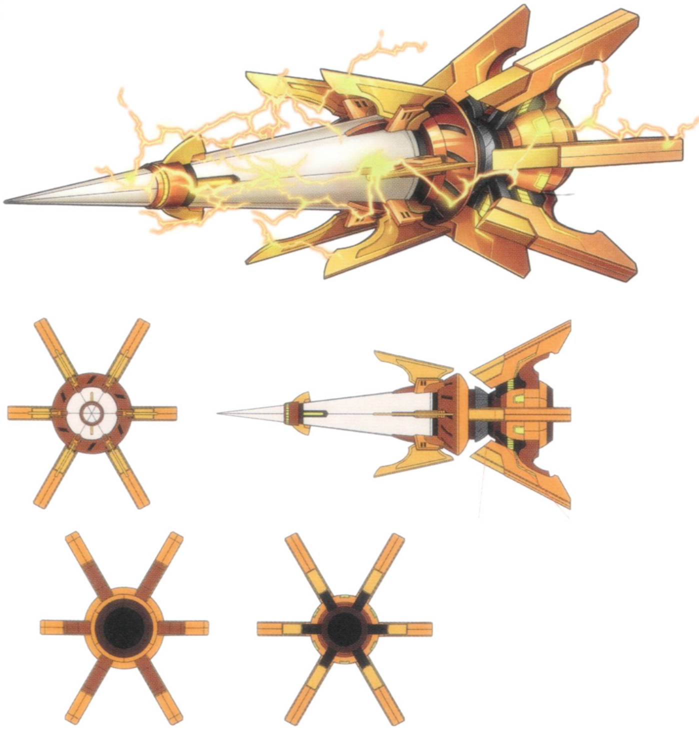
プロミネンス



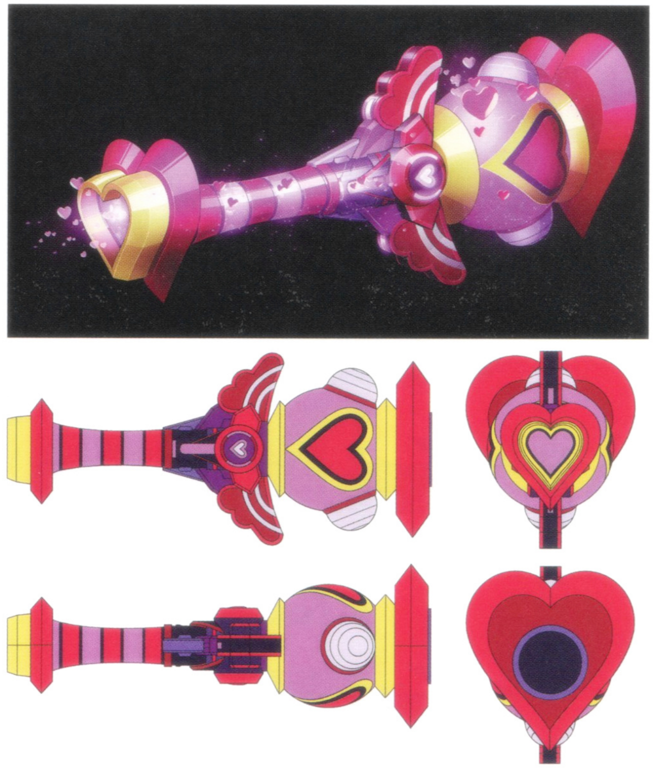
ブレイザー



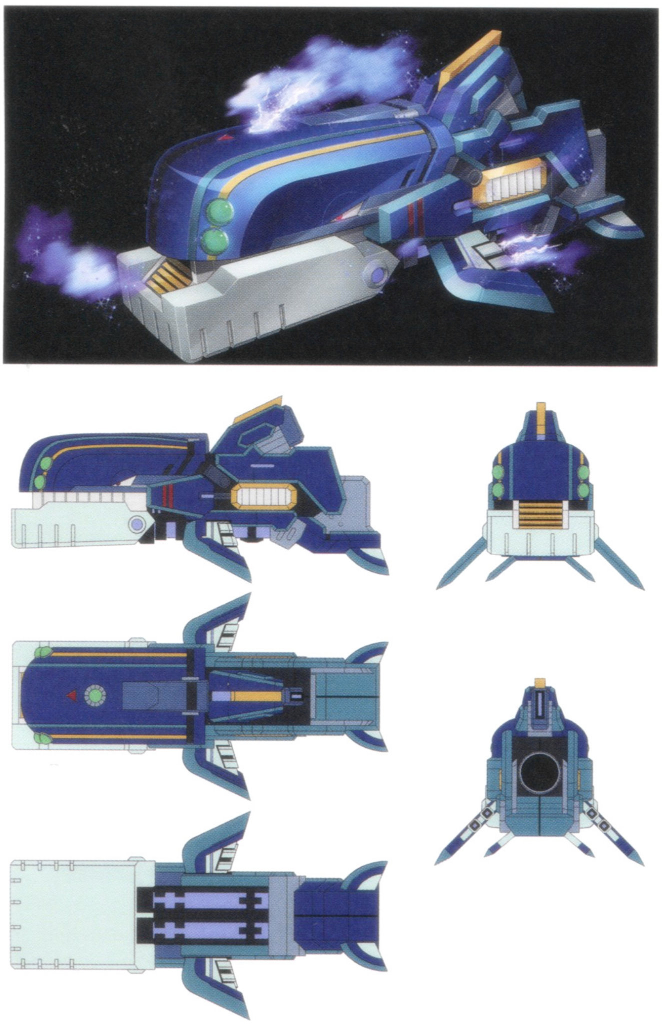
テルオスパーク



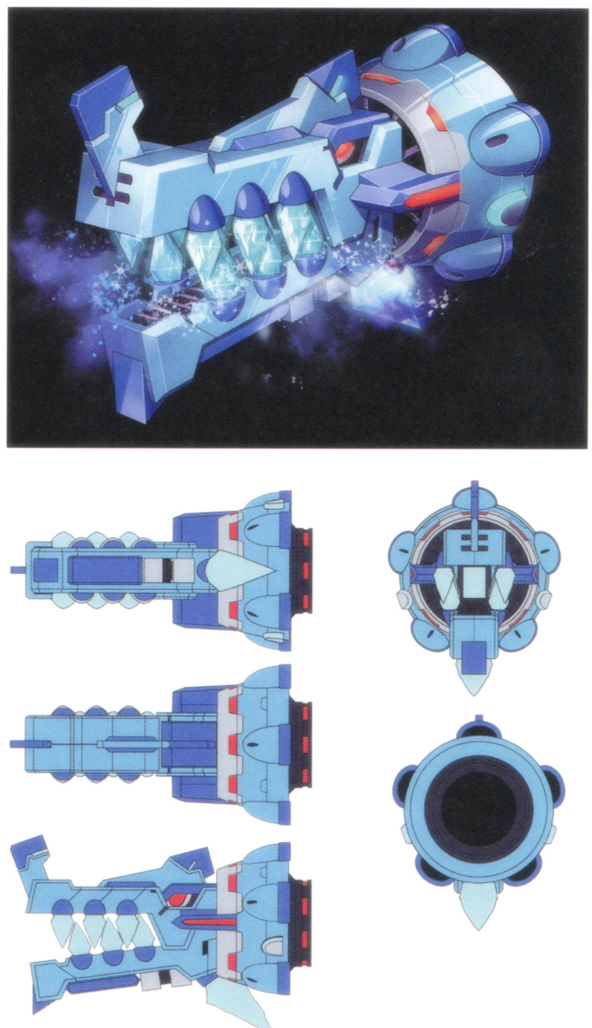
ミソラシャワー



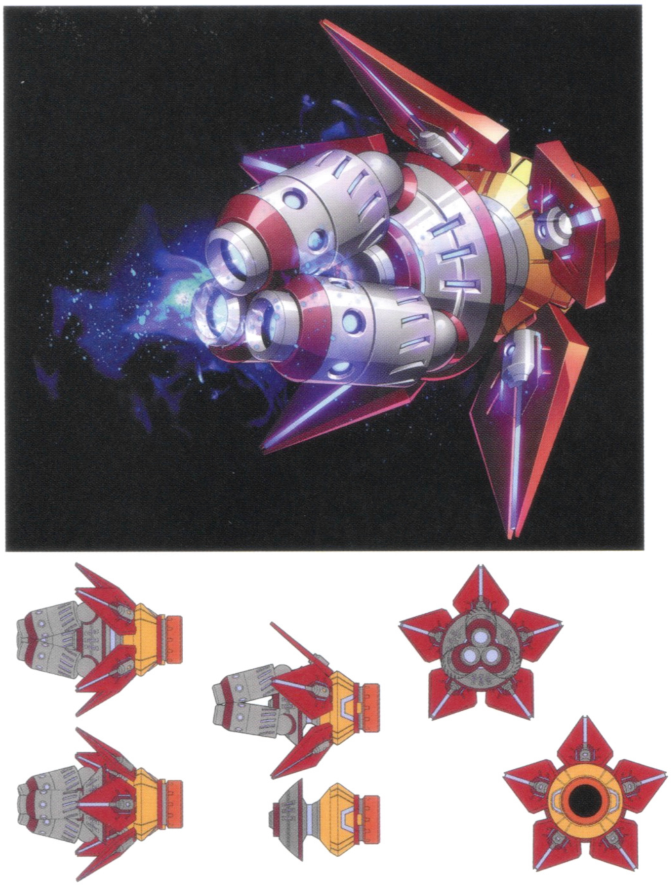
マッコウパークス



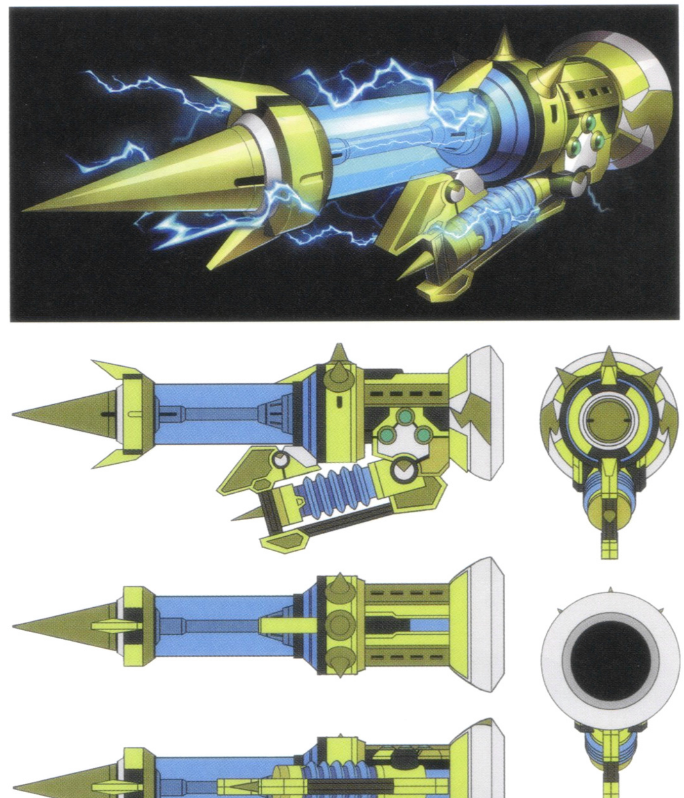
フロストギンガ



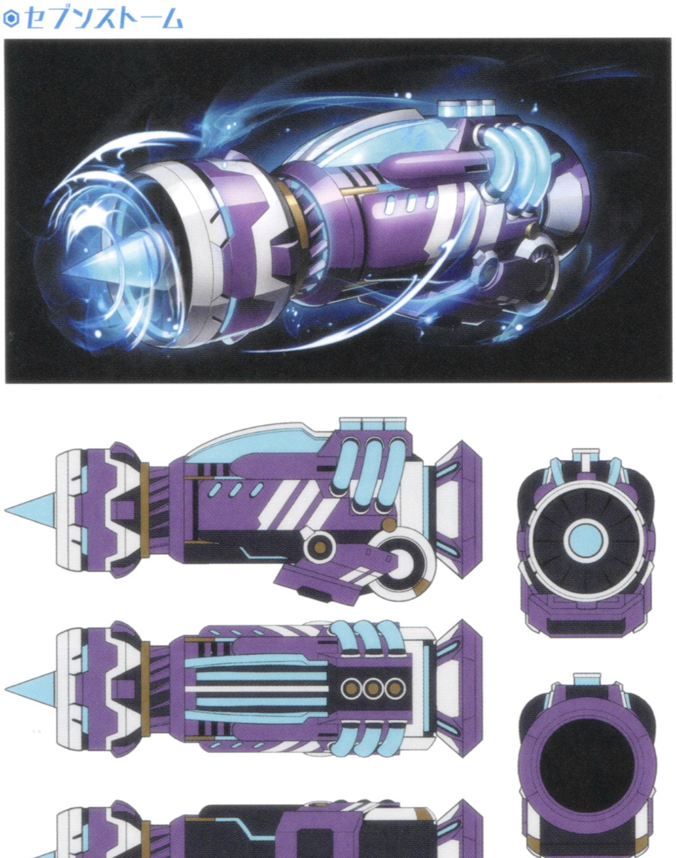
ブレイリザード



ヒューズメガトロ



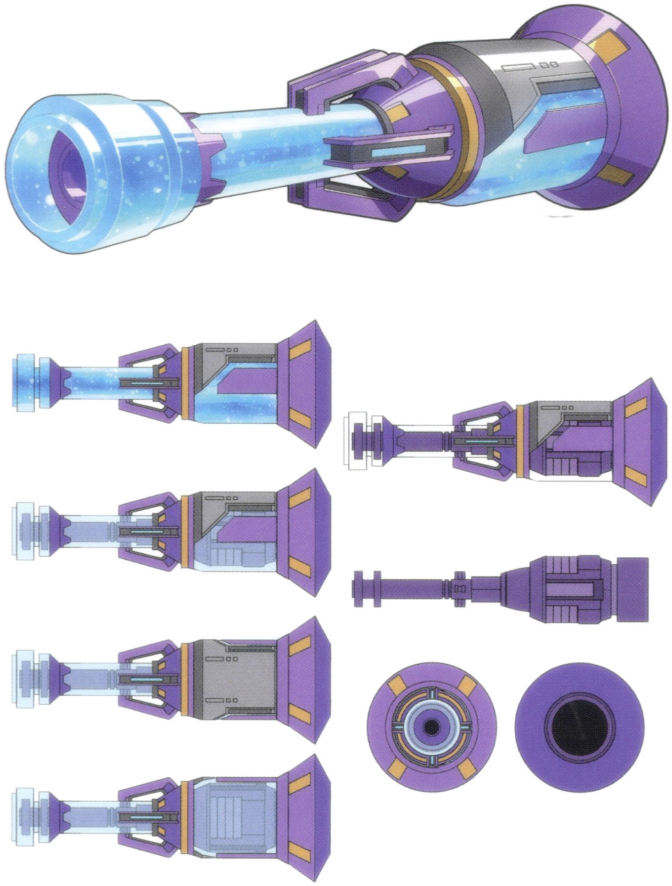
セブンストーム



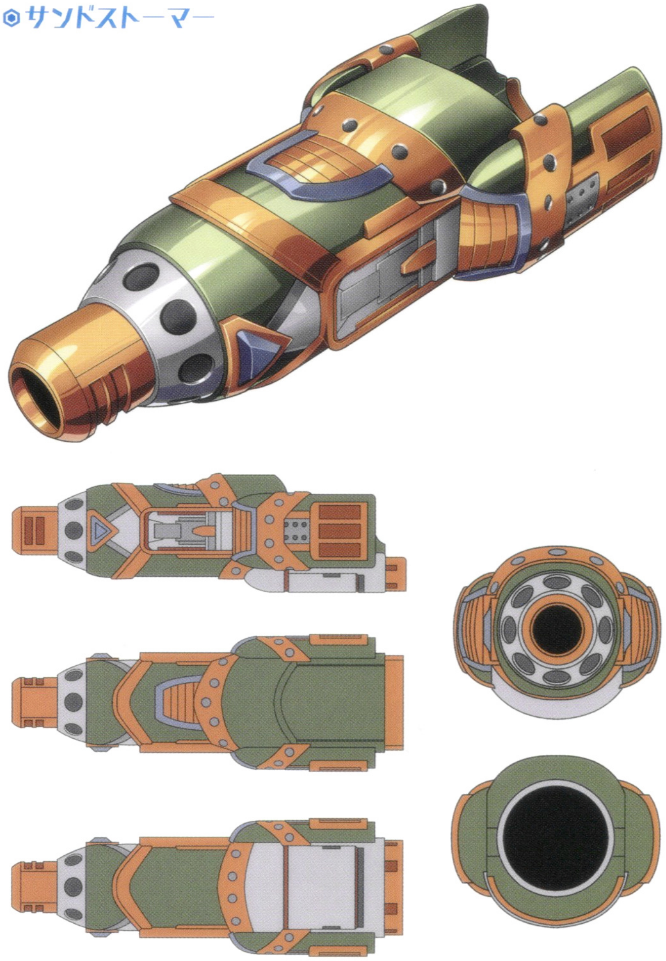
ミューティレイター



アクアフロスター



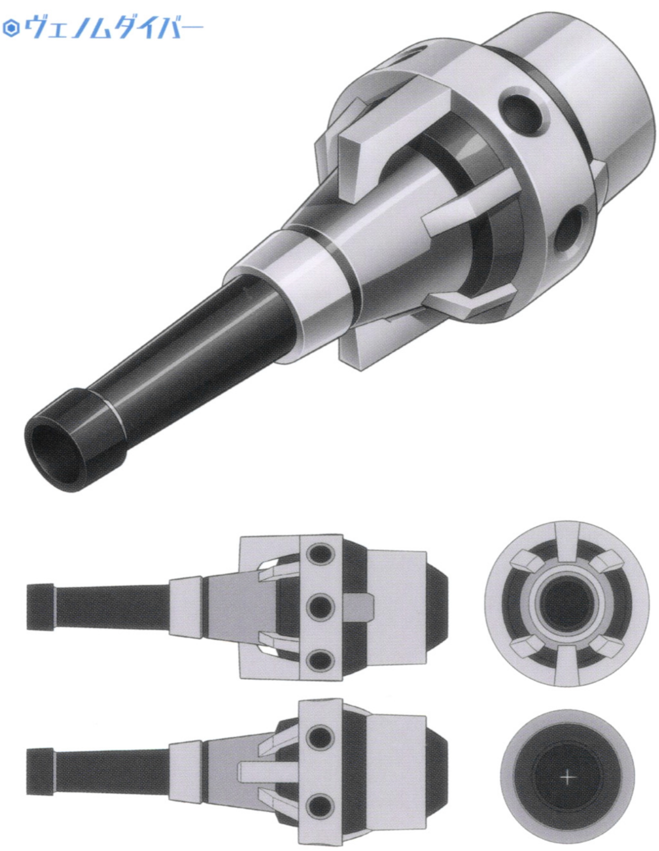
サンドストーマー



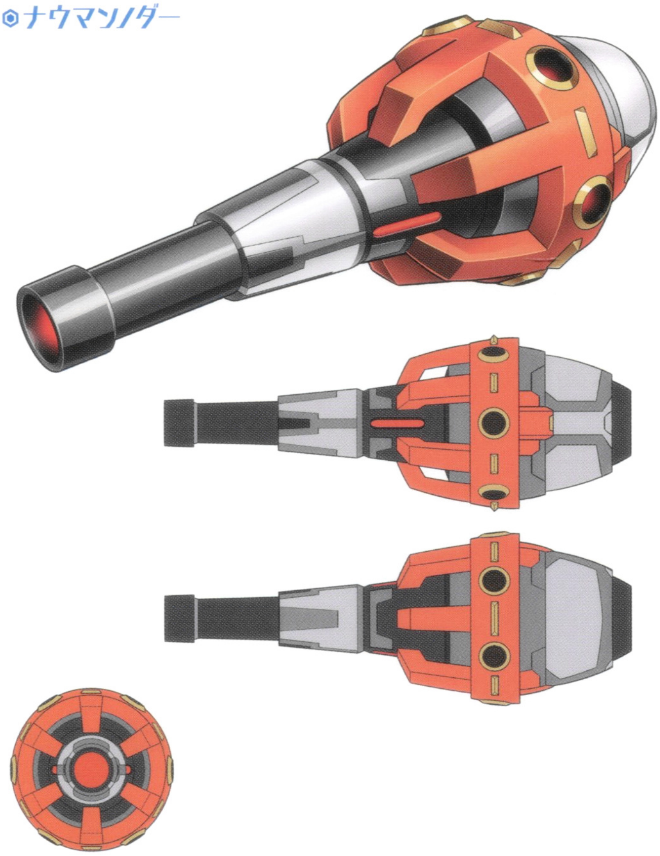
マイアズマ



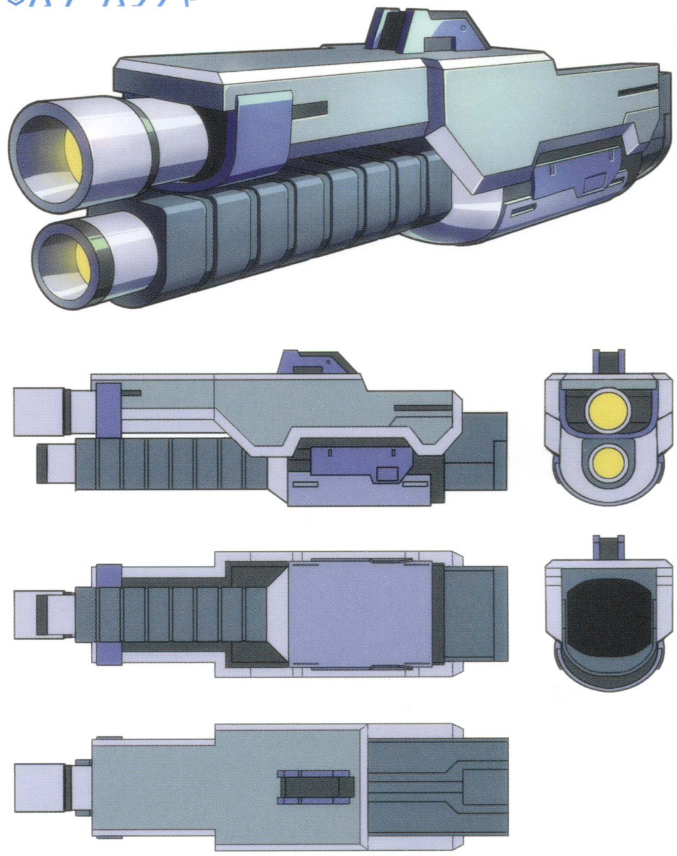
ヴェノムダイバー



ナウマンソノダー



パワーパンチャー

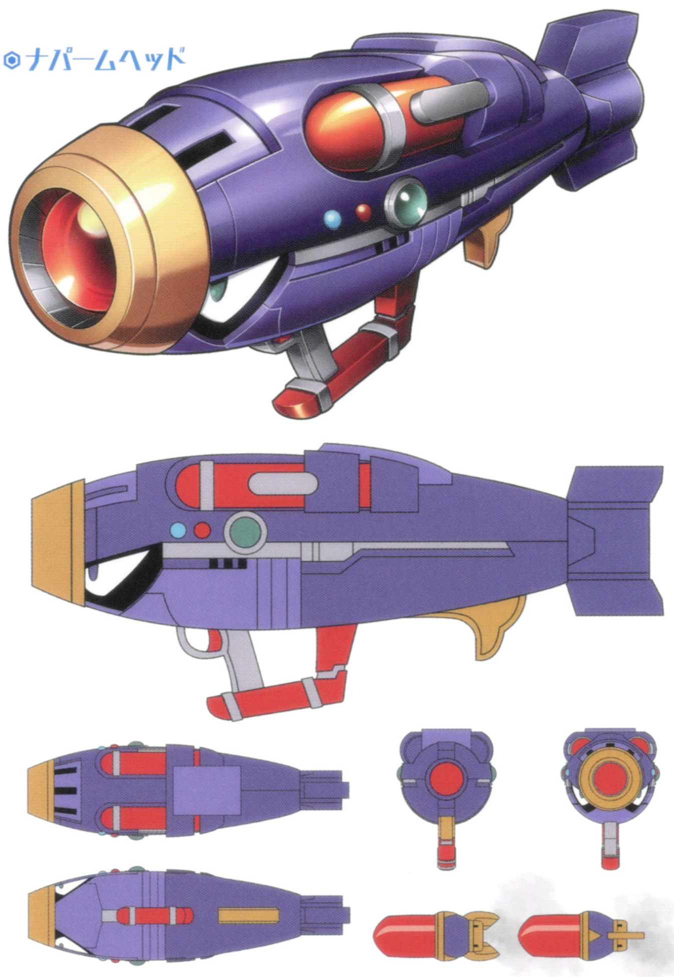


ランチャー

サドンハザード



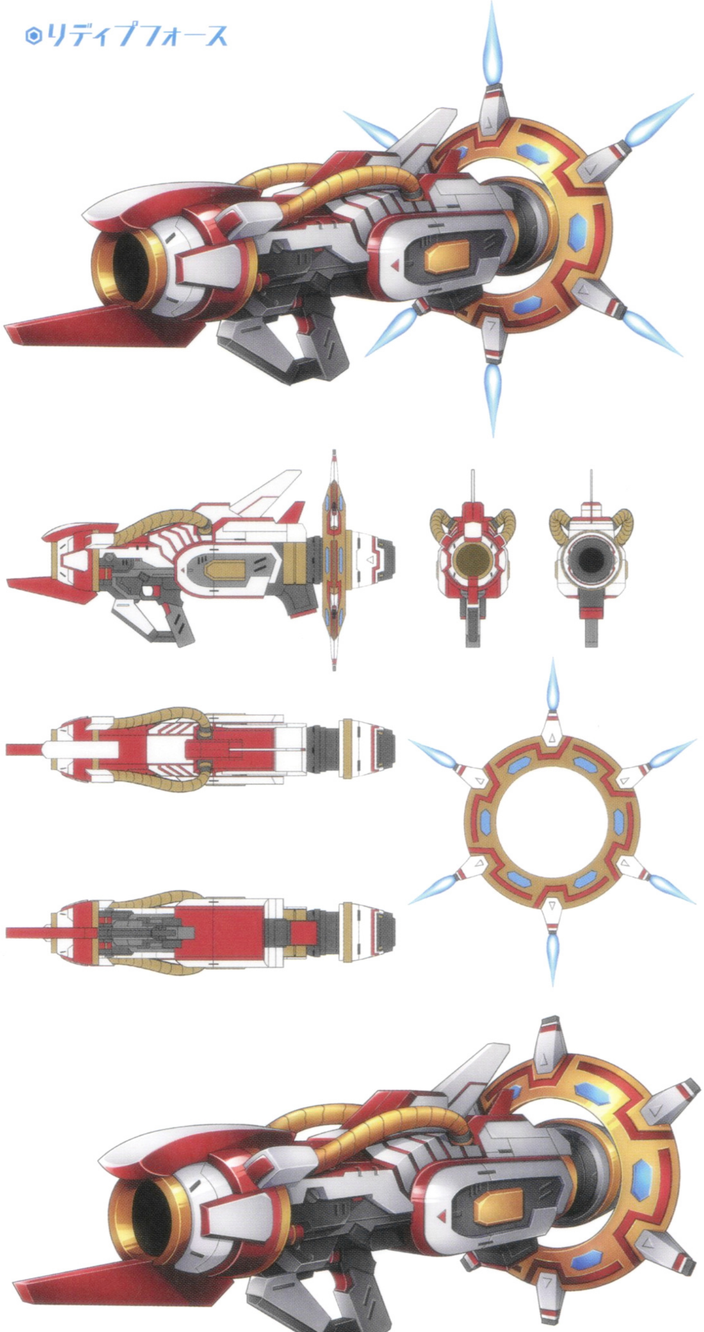
ナパームヘッド



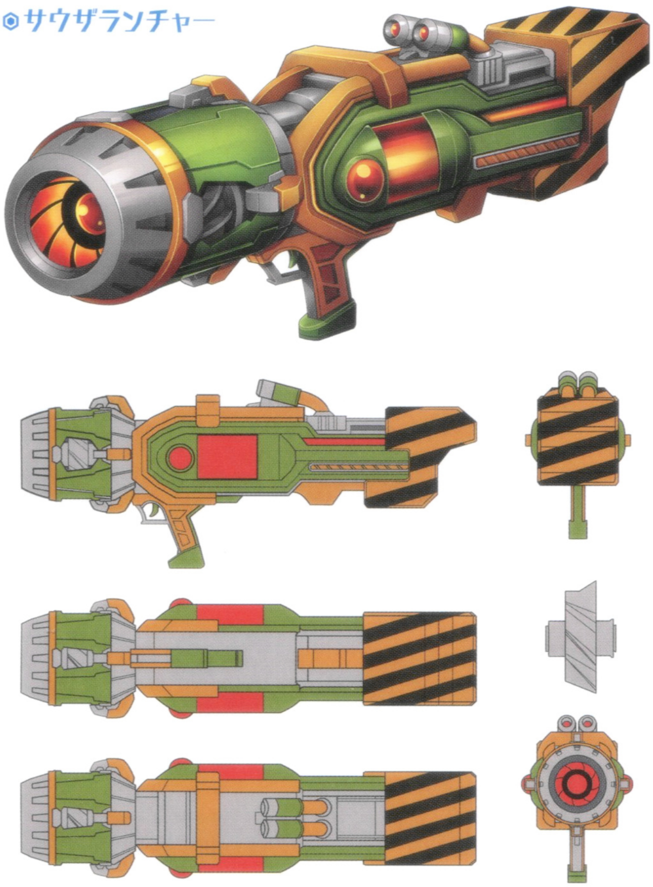
デストロイヤー



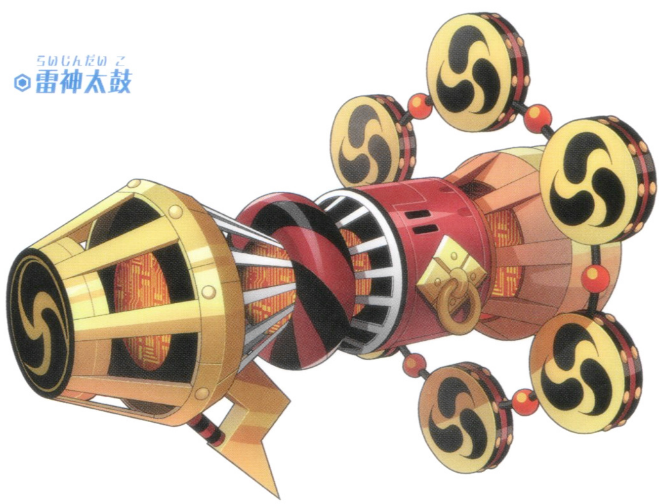
リディプフォース



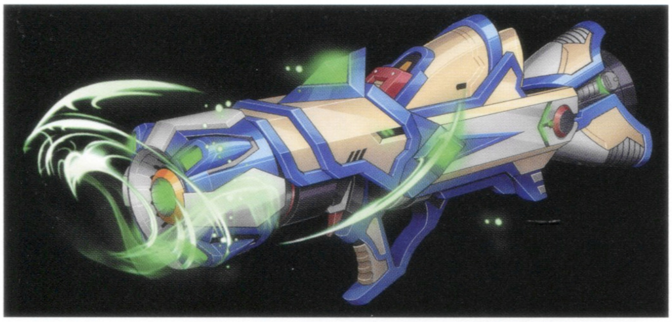
サウザランチャー

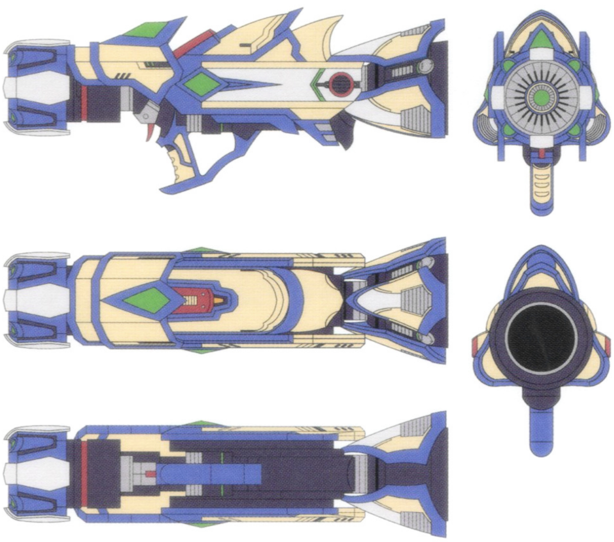


雷神太鼓（らいじんだいこ）



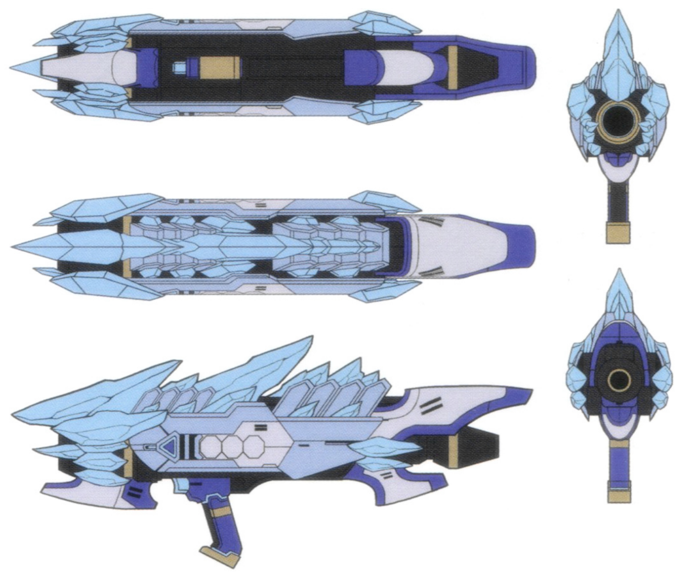
◎スティングレイ



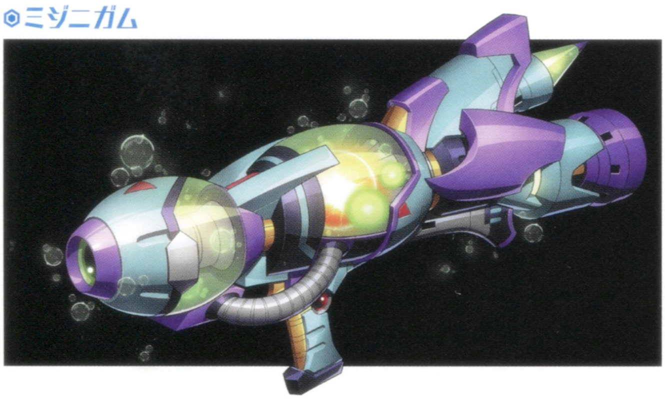


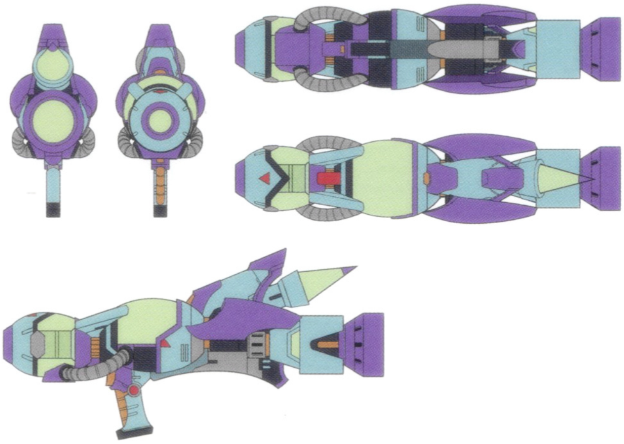
◎フリーズダンス





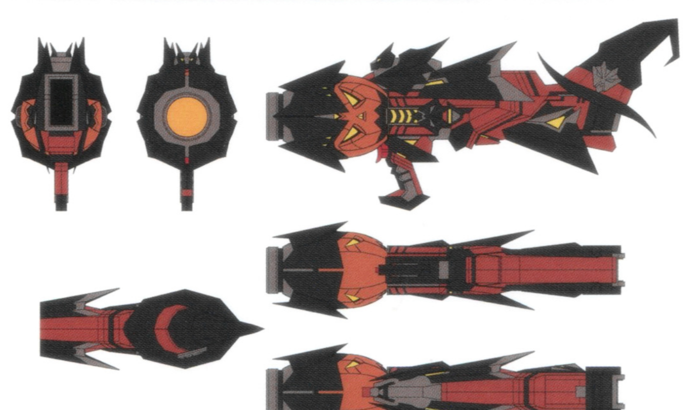
◎ミジニガム



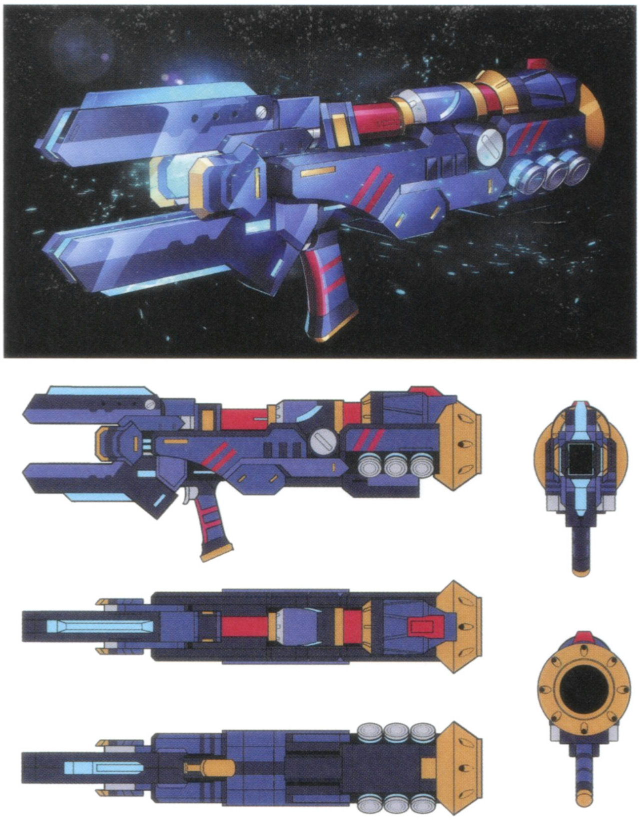


◎トリックハット

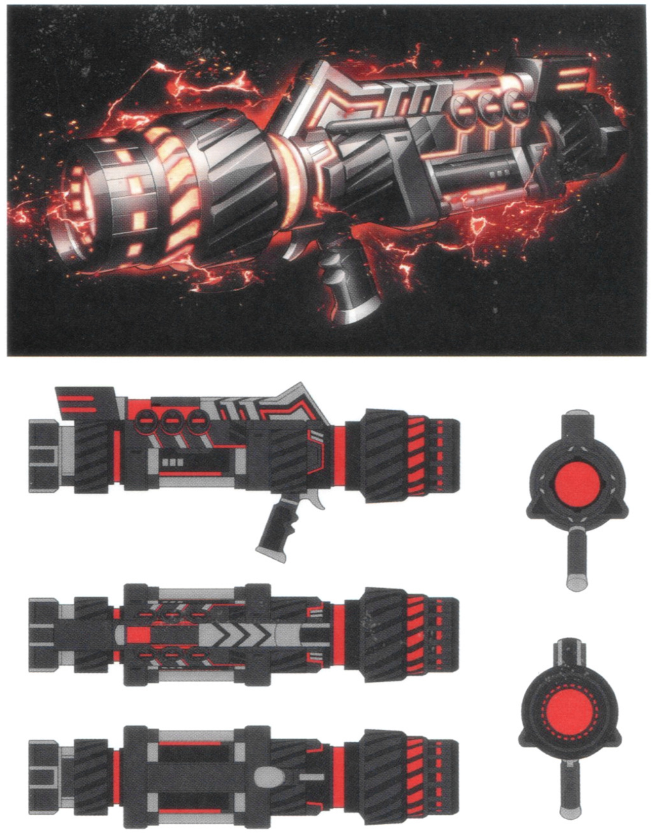




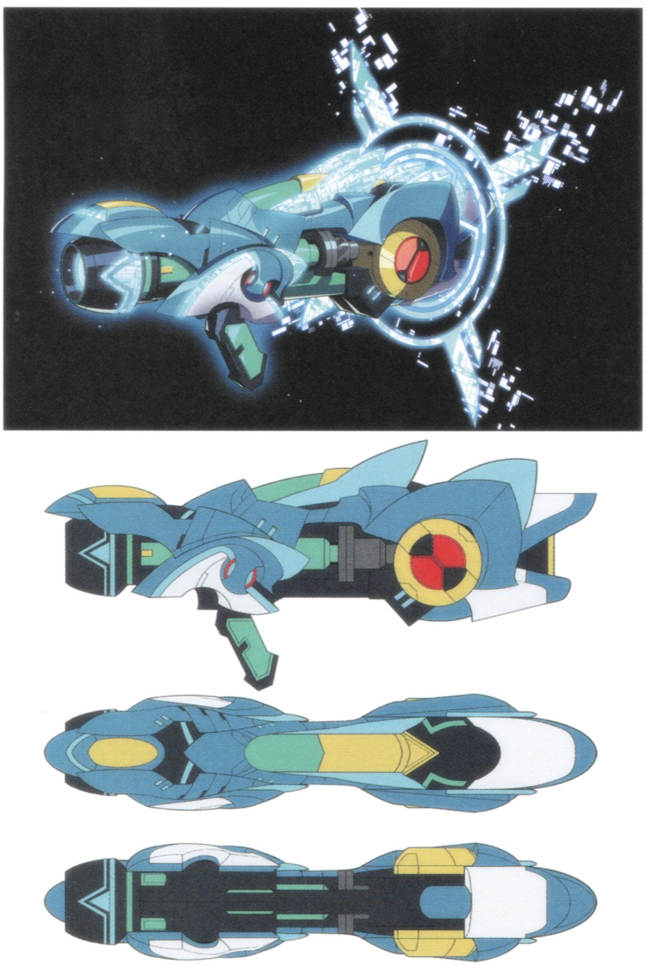
アインクラフト



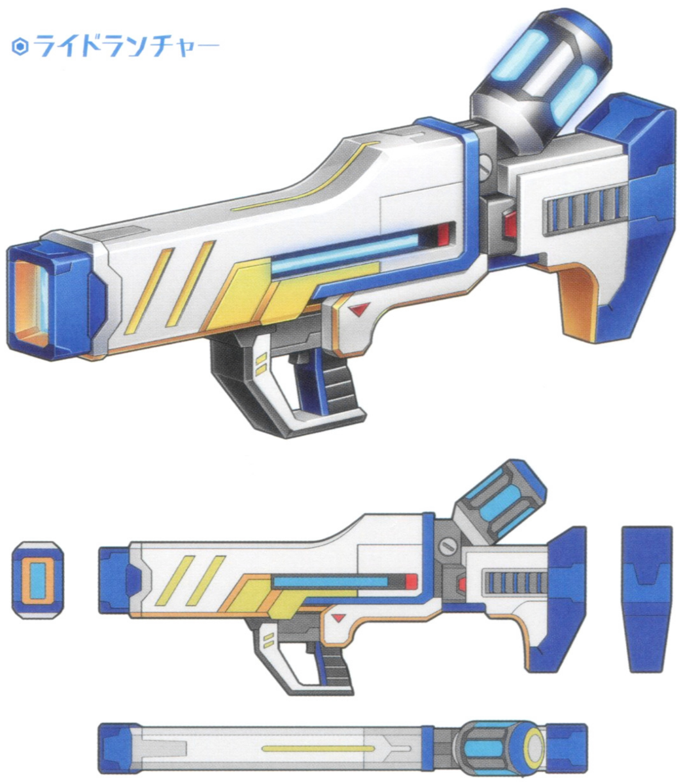
ゴラシーカー



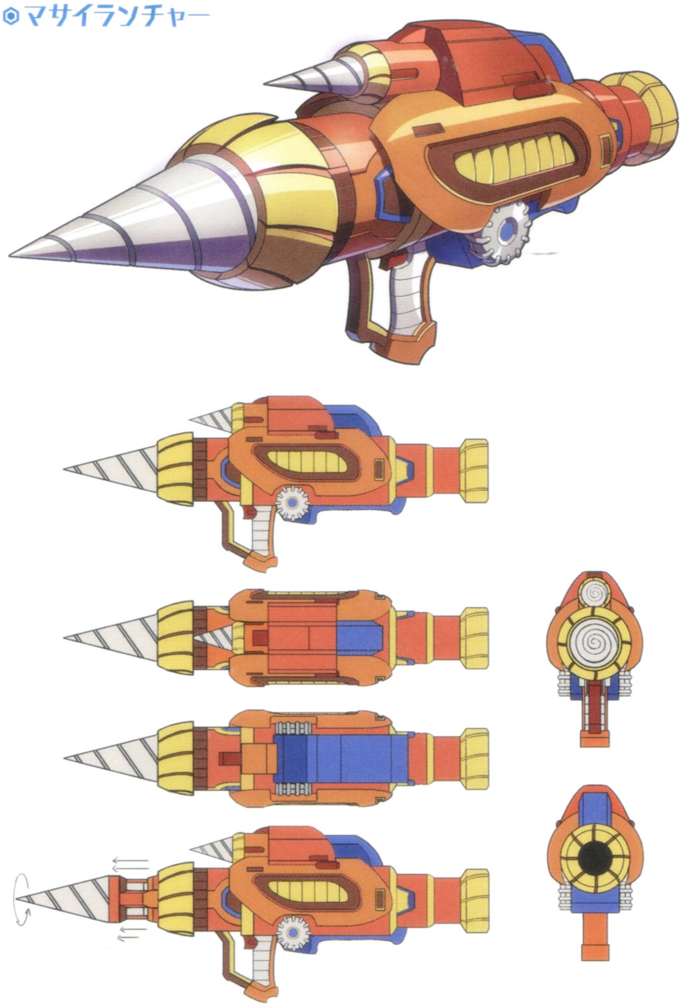
【Rクロスドリーム】



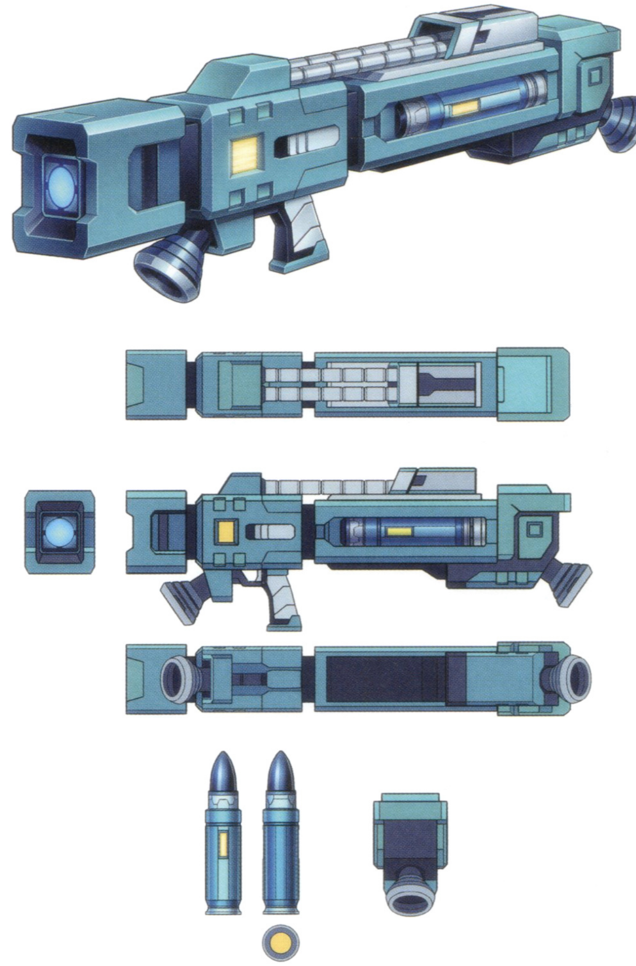
ライドランチャー



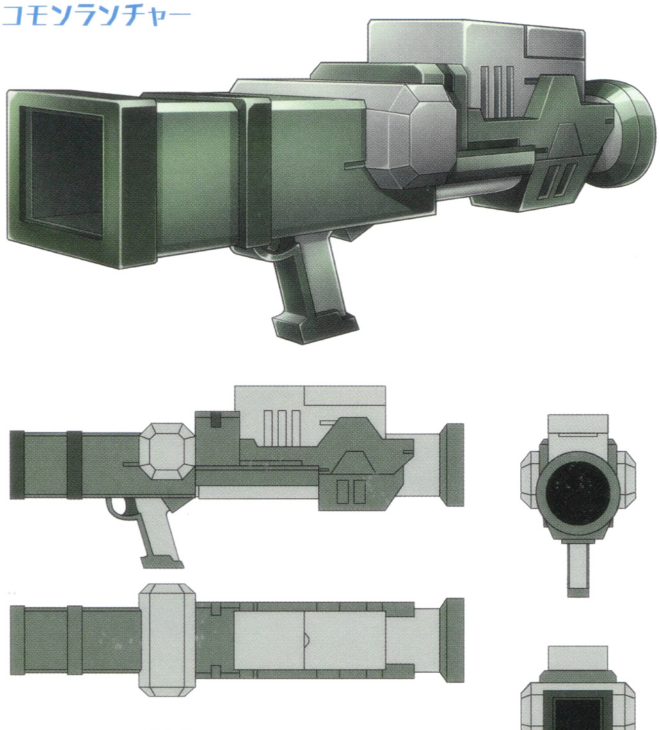
マサイランチャー



ヘビィランチャー



コモンランチャー



ボムランチャー

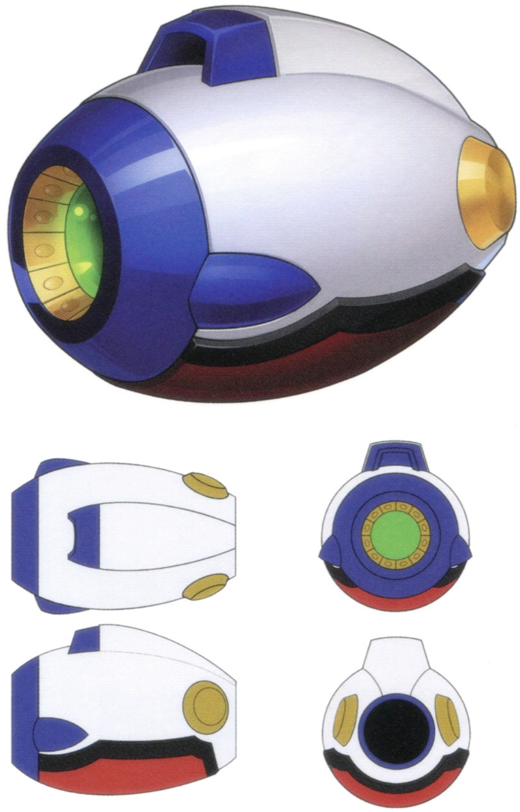


その他の武器デザイン案

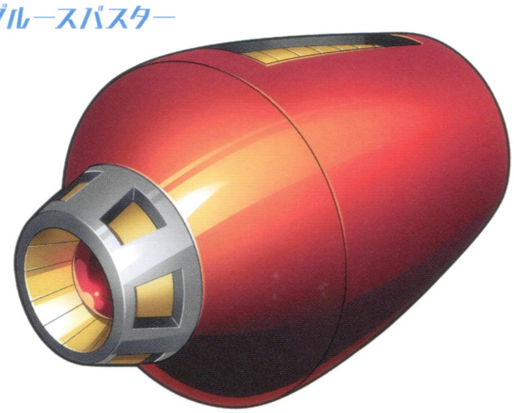
◎エックスバスター（アルティメットアーマー）

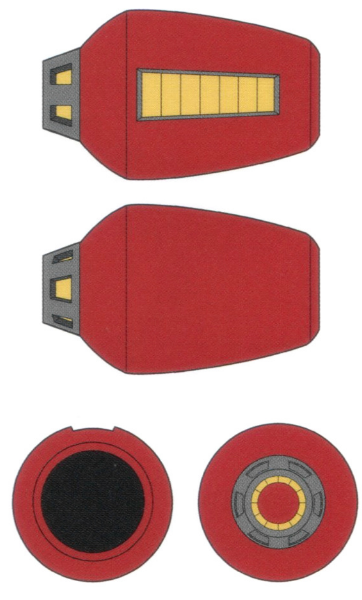


◎エックスバスター（セカンドアーマー）



◎ブルースバスター

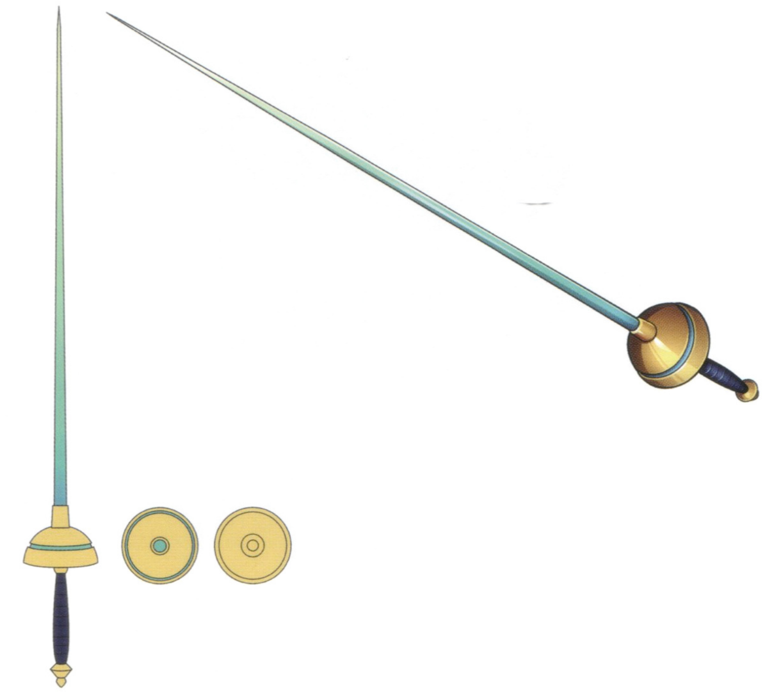




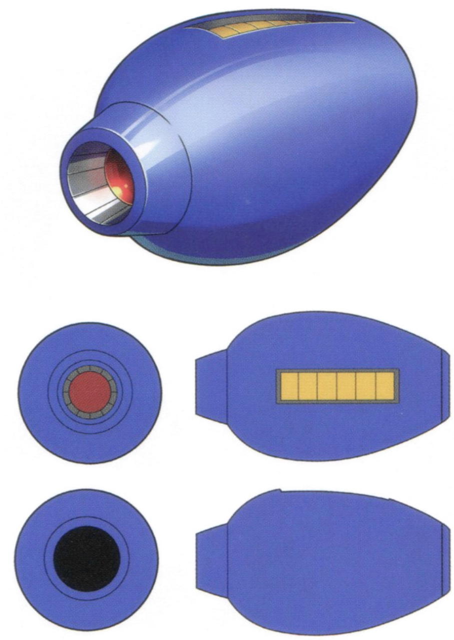
◎ジェットギロチン（未実装）



◎レイヤーレイピア



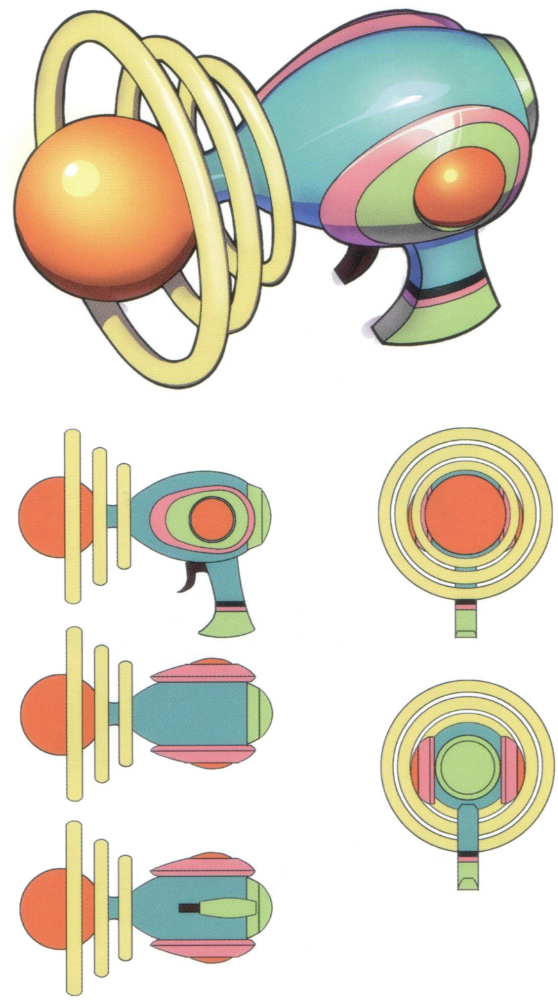
◎ロックバスター



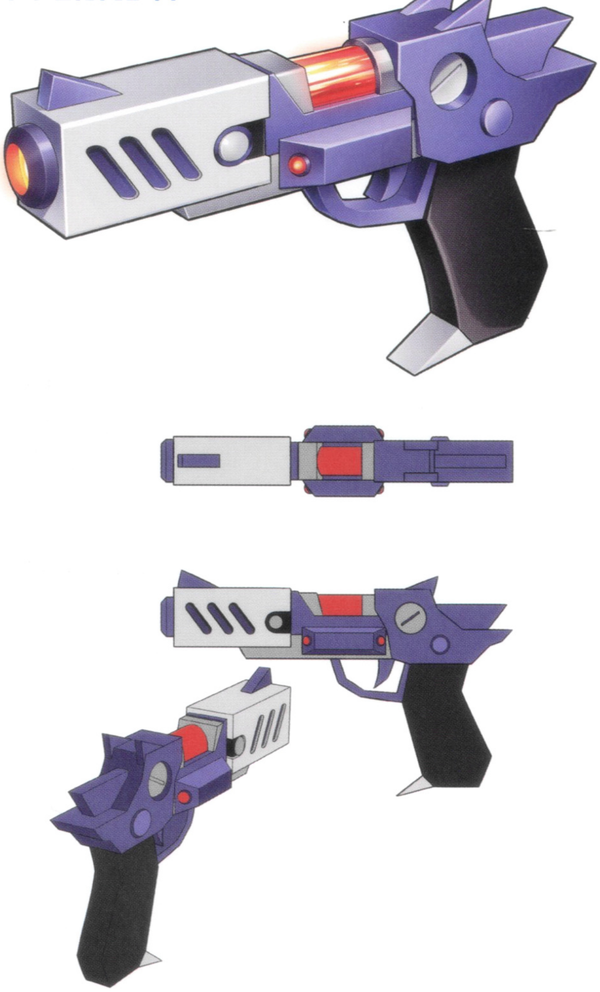
◎迷彩柄ライフル（未実装）



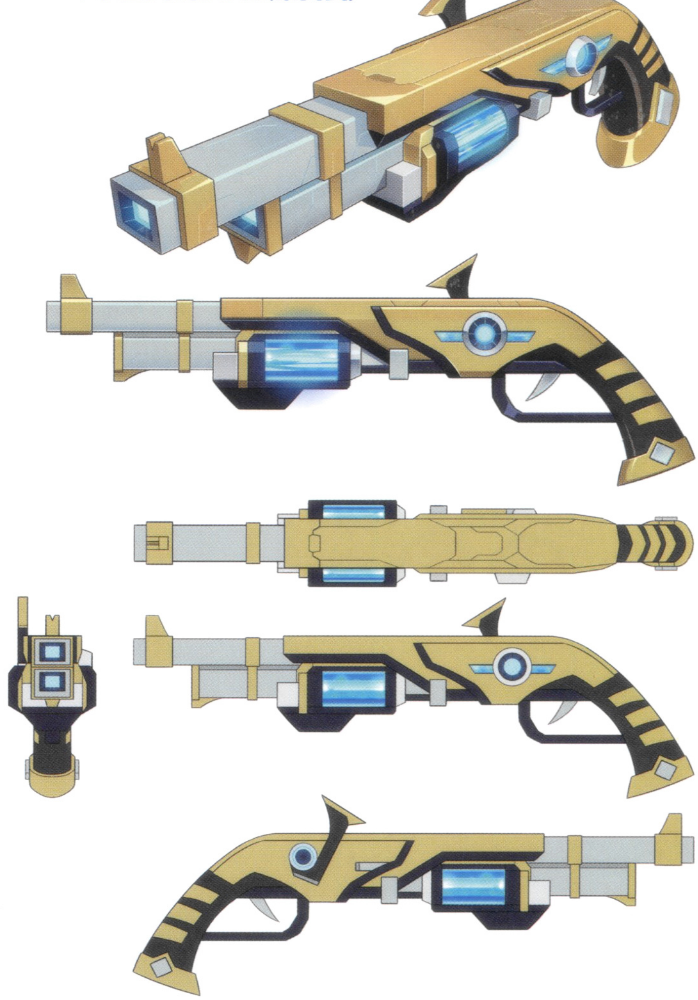
◎パレットバレット



アクセルバレット



デュアルガンB(未実装)



デュアルガンA(未実装)

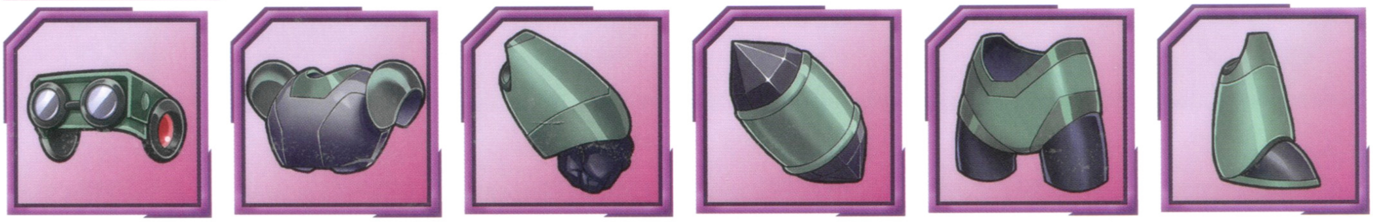


デュアルガンC(未実装)



アーマーアイコン

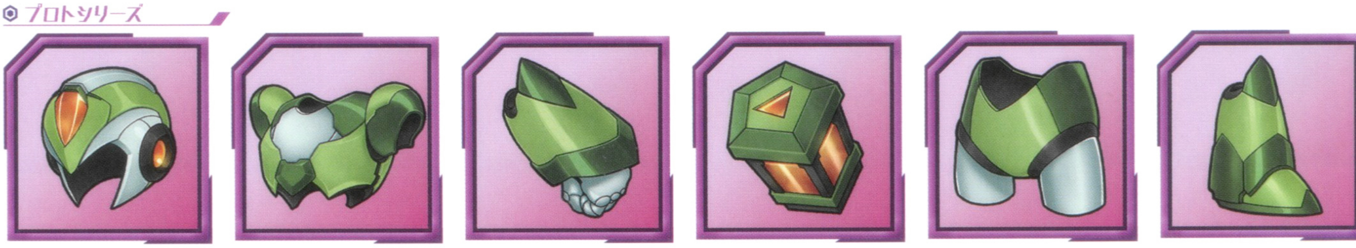
見習いシリーズ



ノーマルシリーズ



プロトシリーズ



プロテクトシリーズ



ハンターシリーズ



ソルジャーシリーズ



アサルトシリーズ



フォースシリーズ



ネクスシリーズ



ジークシリーズ



オリジンシリーズ



ノヴァシリーズ



ナイトメアシリーズ



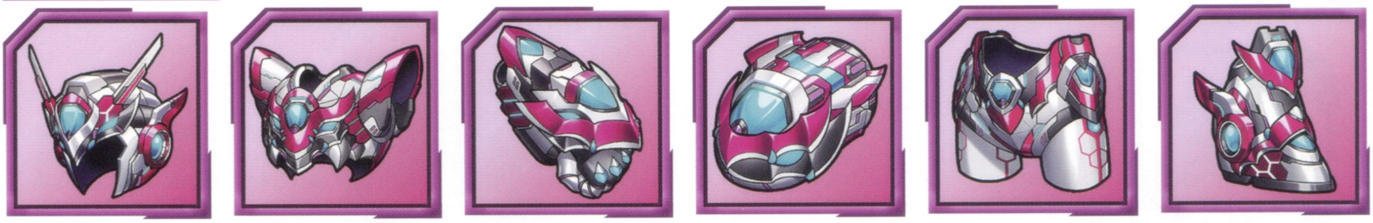
ヒーローシリーズ



レジェンダシリーズ



ファントムシリーズ



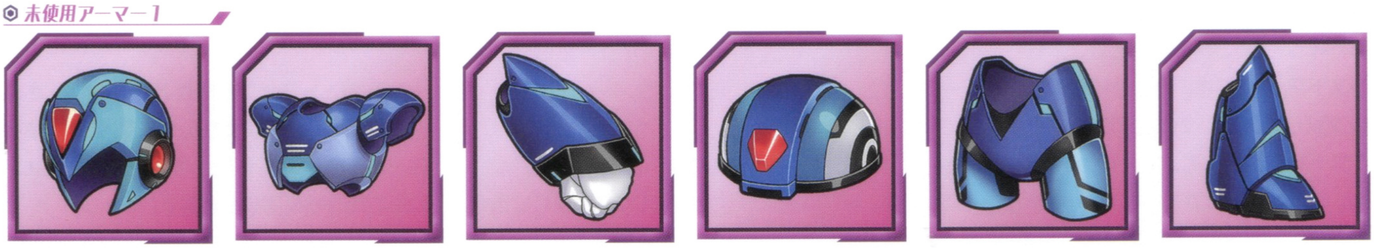
エクストリームシリーズ



エターナルシリーズ



未使用アーマー1



未使用アーマー2



未使用アーマー3



ロックマンを愛する制作スタッフによる数多の情熱が生んだ結晶の開発秘話

『ロックマンX DiVE』デザイナー&プロデューサーインタビュー

「ロックマンX」の世界観をベースとしながら、数々のオリジナルキャラクターや特別なデザインのキャラクターの登場により、独自の展開を見せた『ロックマンX DiVE』。開発／運営のキーマンにして、共に"大のロックマンファン"でもある二人に、本作の開発における試行錯誤やエピソード、キャラクターのデザインや登場背景について聞く。



水野佳祐氏（文中：水野）

デザイナー。『ロックマンエグゼ５』、『イレギュラーハンターX』、『ロックマン10』など、数々のロックマン関連タイトルに携わる。『ロックマンX DiVE』では、原作キャラクターの監修の他、リコを始めとするオリジナルキャラクターのデザインを担当。



依田秀登氏（文中：依田）

『ロックマンX DiVE』プロデューサー。運営方針の検討や開発会社とのやり取りなど、本作の開発および運営のかじ取り全般を担当。また、新たに登場させるキャラクターの選定や、ストーリーの構成といった制作の深い部分にも携わる。

開発陣のこだわりに監修者の目線が加わり"ロックマン"らしさを表現

——最初に『ロックマンX DiVE』の開発がスタートし、水野さんが監修に参加することになった経緯を聞かせてください。

依田：まず本作の開発体制は、カプコンの子会社であるカプコン台湾が開発を担当していました。日本のカプコンは主に監修という立場での参加となります。開発がスタートした際、私はカプコン台湾側にいたのですが、当初はゲームのシステムはもちろん、キャラクターのデザインも全て自分たち（台湾側）だけで進めようと考えていました。
デザインの際に参考にしたのは水野さんのイラストのタッチで、何とか再現しようとチャレンジしてみたんです。実際、仕上がったイラストは結構良くて、スタッフ一同「いいじゃん、これなら勝負できる！」と思いました。ただ、とても良い感じではあったのですが、どうしても水野さんのイラストとは違う部分もありました。そこはなかなか解決できなかった。それで、水野さんに絵を見てもらうことになりました。

水野：カプコン台湾の社長から直接連絡をいただきまして、「『ロックマンX DiVE』の開発が進んでいて、すでにイラストと3Dモデルがあるから見て欲しい」というお話でした。最初は軽く意見を出すくらいだったのですが、詳しく話を伺うと、本作に監修者として加わって欲しいという内容でしたね。

依田：その時に、水野さんにエックスの目をサラッと描いてもらって、社長はそれを写真に撮って私たちに送ってくれたんです。そしたら、みんなで「うわっ、うまっ……！」って（笑）。"クオリティを上げるためには、絶対に水野さんに監修をお願いしましょう"、となりましたね。

——サンプルのイラストを見て、水野さんはどのように感じたのでしょうか。これは全然違うな、という印象でしたか？

水野：いえ、その時点でよく描けていましたよ。過去の監修を振り返ると、海外版のアートは独自の路線で描かれているものが多かったのですが、この案件に関しては、公式に忠実だったので、"非常にオフィシャル感があるイラストだな"と思いました。

依田：水野さんに監修に入ってもらってからは、特にポーズや見せ方について、多くの指導をもらいました。「バスターを構えるエックスに、もう少し胸を張らせる」とか、「セイバーを薙ぎ払うゼロは、頭を傾けて、本来はあり得ない体勢にしたほうが映える」とか。こうして、どんどん良くなって行きました。



ゼロ

エックス

——ちょっとした味付けで、グッと引き締まるんですね。では、デザインでポイントとなる"ロックマン感"を出すための工夫は何でしょう。

水野：かつて先輩にも言われたことなのですが、「クセのないタッチで描くこと」ですね。"描き手そのものが主張しない、フラットな絵柄が求められる"と思っています。その上で、キャラクターの在り方を意識して描いています。
一方で、本作では少し違う部分もあり、スマートフォン向けのタイトルとしてふさわしいものになるように心掛けました。イラストや背景にエフェクトを付けて、キャラクターを引き立たせていた形ですね。

——スマートフォン向けだと、ユーザーさんに「欲しい」と思わせることは重要ですからね。本作はイラストだけでなく、モーションにもこだわりが感じられます。

水野：モーションについては、私たちはあまり意見を出していません。開発のモーション担当の方が、とてもロックマンが好きで、お任せすると、良い物が上がってきました。

依田：そうですね、開発はみんなロックマンが好きです。あまりに好きすぎて、入社前に、いわゆる同人作品としてロックマンのゲームを制作した者もいるくらいですから（笑）。ポーズやモーションは、最初は私がアイデアを出していたんですけど、あるタイミングからは、開発陣でどんどん進めてくれました。原作のゲーム中やイラストで存在していたものを再現したり、時には原作にはないものを、"こうし

たらカッコ良いのでは”と発想を広げて提案してくれたり。
アルティメットアーマーのエックスが分かりやすい例です。あれは飛行機型のアーマーが飛んで来て、パーツがバラバラになって、ガシャンガシャンとエックスと合体する動きになっています。開発陣の独自の解釈ですが、カッコ良いですよね。もちろん、自由に進めてもらいながらも、世界観が壊れないかはしっかりと監修して、採用しています。

水野：当然、仕上がった物は目を通すのですが、監修と言うよりは、ユーザーのような目線で楽しませてもらっていましたね。

依田：ちなみに、モーションは基本的にキャラクターごとにひとつなんですが、10回に1回くらい、特殊なモーションになるキャラクターがいます。例えば、X フルアーマーは波動拳、X セカンドアーマーは昇龍拳、X マックスアーマーは竜巻旋風脚をくり出すなどですね。隠し要素というほどではないですが、ちょっとした遊び心を持たせていました。これは結構、多くのユーザーさんに気づいていただけましたね。

――小ネタも含めて作品への愛を感じます。では、逆に「こういう見せ方はしない」という決まりごとは何かあるのでしょうか。

水野：どうだろう、むしろ『ロックマンX DiVE』は、いつものシリーズならあまりやらないことを、かなりやってしまったので(笑)。

依田：まず武器を持って戦いますからね。マシンガンを撃つとか、バズーカをかつぐとか。



エックス

水野：もちろん従来のシリーズ作品ではやらないことはあるのですが、本作だからこそ、いろいろとチャレンジした部分は多いですね。例えば、女性キャラクターの描き方は、原作ではリコのような表現はしないと思います。

――女性キャラクターについては、原作よりも大分かわいらしい印象です。

水野：そうですね。“かわいく見えるように”というのは意識しました。

依田：最初は、原作のイラストに忠実にキャラクターを出す考えもありました。ただ、ロックマンはどうしても硬派なので、“今のスマートフォン向けタイトルとして展開するには、ちょっと違うのでは”と。そこで、女性キャラクターは、カワイイと思ってもらえるようなものに変更していきました。

水野：依田さんの強い想いが、時に圧力のように伝わってきたので(笑)。ああ、今回はそっち寄りなんですね、と。



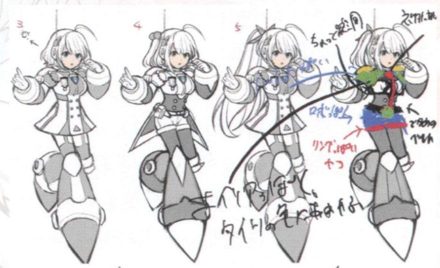
アイリス　エイリア

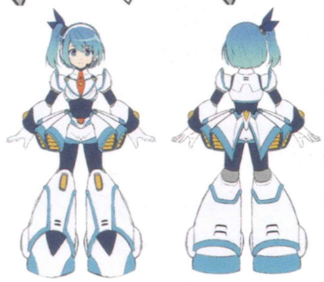
試行錯誤の末に生まれたオリジナルキャラクターとダイヴアーマー

――本作には原作のキャラクターが多数登場する一方で、オリジナルキャラクターの存在感も際立っていました。デザインの検討／確定の際に、どんなやり取りがありましたか？

水野：オリジナルキャラクターの中では、リコで最も試行錯誤しました。最初に開発スタッフの描いたデザインの草案があり、そこから、“スマートフォン向けのゲームライクな美少女キャラクターを作りたい”という意志を感じました。
ただ、それを「ロックマンX」の世界でどう表現したら良いのかは、悩みましたね。先ほどの話にも重なりますが、原作に登場する女性キャラクターは、直球の美少女キャラクターとは対極にありました。だから、落としどころは課題だったんです。

依田：何度かパターンを出して、変わっていきましたよね。結果的に、リコは良いバランスに落ち着き、ユーザーさんにも受け入れていただき、人気のキャラクターになりました。
ただ、最初はネガティブな反応もありました。「こんなのは、ロックマンのナビゲーターじゃない！」とか(笑)。
確かにこれまでのキャラクターとは大分、違いますからね。でも、ストーリーやゲームの展開を経て、作品により馴染んでいく中で、最初は拒否反応のあった人でも、だんだん印象が変わっていったのでは、と思っています。





リコ

水野：後はラスボスのViA■も悩みました。これについては、最初に依田さんから明確なデザインイメージの要望をもらって……。

依田：はい、ラスボスには、やはり長髪銀髪のイケメンが必要だろうと。

――多くの人が、誰かを思い浮かべるような気もしますが……。

水野：ええ(笑)。はっきりと、“こうしたい”というイメージがあったので、その要望に沿うようにしつつ、顔の表現もエックスのような記号的な目の形ではなく、今風のアニメ寄りにしています。
後、「人間がアーマーを着ている」という雰囲気にならないように注意しましたね。過去にデザインしたことのないタイプだったので、とても新鮮で、楽しく描き進めました。

――オリジナル要素の中では、ダイヴアーマーもインパクトが大きかったと思います。

水野：何かしらのオリジナルアーマーを出したいというのは、開発の初期の頃から相談していました。ただ、アーマーは作品として重要な要素なので、簡単に追加はできずにいたんです。様子を見ていました。そんな中、ひ

とつのきっかけになったのは、「モンスターハンター」シリーズとのコラボレーションで、レウスアーマーを出したことですね。

依田：レウスアーマーの反響を見て、「やはりユーザーも新しいアーマーを求めている」と分かったんです。それで、制作を進めることにしました。ただ、その時は少し浅く考えいて、いくつかイメージを伝えればデザインができると思っていたんです。
でも、水野さんをはじめ、デザイナーの方ってそう簡単には行かないんですよね。「アーマーが作られた経緯」や、「何でこの武器を持っているのか」、「どういう技や攻撃を出すのか」など、ストーリーを含めた相関関係を踏まえてデザインを進めるというのを知りました。設定面を隅々までは考えていない状態でオーダーしてしまったので、水野さんを苦しめてしまったかなと……。

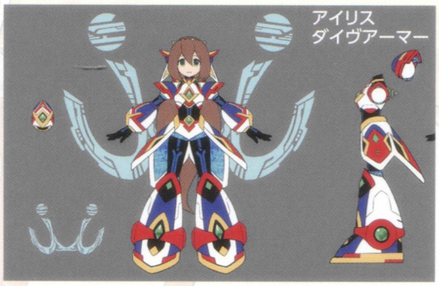
水野：いえ……大丈夫です(笑)。デザインは楽しかったですよ。ダイヴアーマーは、ゲーム内での仕様が固まっていなかったので、デザイン先行で進めました。
「いずれシリーズ化をしたい」という話だったので、ゲーム中のカスタム要素として存在していたアーマーをベースに、後々のことも考えてデザインした形ですね。イメージとしては、「ロックマンX」のゲーム内での活躍というよりも、ディープログでの活躍を想定して、サイバー感を重視しています。


X ダイヴアーマー

──ダイヴアーマーがエックスやゼロの他、アイリスにもあるのは、〝シリーズ化したい〟という意図からなんですね。

依田：原作のアーマーは、エックスならではのものですよね。対してダイヴアーマーは、ゲームデータが保存されているディープログという架空の世界で生み出されたものです。なので、エックス以外にも装備させたいと思いました。後、〝水野さんならきっとカッコ良いアーマーをデザインしてくれるに違いない〟という期待も強くありました(笑)。

水野：いろいろなキャラクターがアーマーを装備するという意見には、私も大賛成でした。原作ではなかなかできないことなので、新鮮で良かったですね。


アイリス
ダイヴアーマー

──「ロックマンX」の世界観がベースとしてある中で、さまざまなロックマンタイトルのキャラクターが多数登場するのも、本作の大きな魅力です。

依田：最初は「ロックマンX」シリーズだけで作っていく話もあったのですが、〝ゲームの魅力を高めるためにも、ここはシリーズの垣根を越えて〟と思い……何とかしました(笑)！
原作のキャラクターにしても、そのまま登場させることもあれば、アイリスのアナザーバージョンである「渾然たるアイリス」を考案したり、水野さんとも相談して、ユーザーの方には、こういうキャラクターが喜ばれるだろう、というものを制作していきました。

水野：「ロックマンX」の世界観がちょっとでも広がるようなキャラクターを出せるのがベストだろうと、あれこれ話しながら、イメージを膨らませていきました。

──そういったアイデア出しを経て、例えば「渾然たるアイリス」は、完成品を見ていかがでしたか？

水野：かなり良いものに仕上げていただいたと思います。「渾然たるアイリス」は、はじめは私が描き始めたんですけど、少々行き詰まってしまい、開発スタッフの方に手伝っていただきました。そこで出してもらったアイデアが良くて、グッと完成に近づきましたね。


渾然たるアイリス

ロックマンの限界を攻める!?
世界観に彩りを加えた
季節もの&コラボキャラクター

──ベースは原作のキャラクターでありながら、クリスマスやお正月など、季節もののキャラクターの登場も話題でした。こういったキャラクターの監修で、エピソードはありますか？

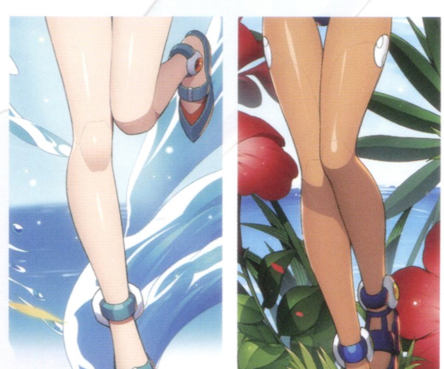
水野：基本的には開発スタッフにほぼお任せでした。衣装のデザインとなると、「ロックマンX」のキャラクターと相性は良くないはずなんですけど、どれも違和感のないものに仕上がっていて、感心していました。
こういった衣装を登場させる発端は、どうやら『ロックマンX アニバーサリー コレクション』の時に〝私が描いたエイリアたち三人娘の水着イラストだった〟とのことで……これは罪深いことをしてしまったなあ、と(笑)。

依田：水野さんは、「あれがロックマンのキャラクターに初めて水着を着させたイラストだ」と言っていましたよね。その時のユーザーさんの反応で、ネガティブな話題は見られなかったので、〝これがアリなら、いろいろできるはずだ〟と思ったんです。とは言え、どこまでのものを出すかは悩みどころでしたね。前例があるのか、ファンが1度受け入れたことがあるのかなどなど。いろいろと考えて実装していきました。

──キャラクターはロボットですが、水着を着ると、素足と言いますか、割と人間のようなボディですよね。

依田：いや、パッと見では分からないかもしれませんが、よく見ると、足や腕には、ちゃんとメカらしい線が入っています。あくまでこれはロボットのボディなんです。

──ああっ！　本当ですね！


足にかすかに見えるライン

水野：そこは、デザイン時にこだわったと言いますか、気を配っていた部分ですね。

依田：メカの要素と、人間が着る服は絶対に合わないと言っていて、どうするか意見を出し合いました。バレンタインの時に、〝アーマーっぽさを残したコート〞を取り入れて、ひとつの回答を出せた感はありました。しっくり来るものができて、これなら他も行けそうだなと。
ただ、その後に夏が来て、〝ゼロに浴衣を着せよう〞という話になったんです。でも、浴衣っぽいアーマーに違和感があって……。最終的には法被（はっぴ）を着せるという解決方法に（笑）。そんなこともありつつ、季節ものの衣装をアーマーに溶け込ませるという方向で、考えていきましたね。


コート姿


法被姿

――ロックマンでこれほどのバリエーションのキャラクターが見られたことは、多くのユーザーが喜んだと思います。その他、コラボレーションキャラクターも、かなり力を入れたデザインですよね。

水野：コラボレーションで登場させるキャラクターの選定は、依田さんにお任せでした。そこで、〝単純にゲストキャラクターを登場させるのではなく、アーマーをメインに進めること〞は決まっていました。

依田：最初は、コラボレーション先のキャラクターをそのまま出す話もありました。でもせっかくなら、ロックマンならではのものにしたいよね、という話になり、コラボレーション先のキャラクター風のアーマーを登場させることになったんです。

水野：『デビル メイ クライ』のアーマーは、デザイン決定までに苦労がありました。ダンテとバージルは、どちらも髪の毛がすごく特徴的なので、〝その要素はどうしても外せない〞と思いました。そこで、実際にエックスやゼロのヘルメットを外して〝髪の毛を付けるのか〞、〝そういう形のヘルメットにするのか〞など、いろいろ考えました。試行錯誤を経て、最終的には、髪型のようなヘルメットのパーツとして仕上げるに至りました。



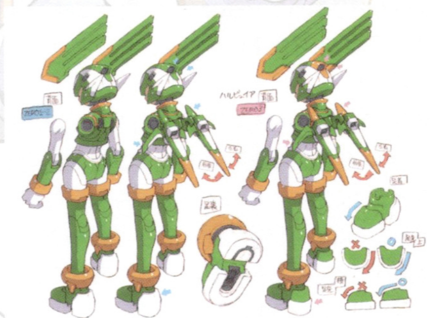
――ここまで親和性のあるデザインになるんだと驚きました。本作は、プレイアブルキャラクターだけでなく、ボスキャラクターが多数登場する（P.203～）のも魅力です。誰を登場させるかは、どのように決めたのでしょうか。

依田：登場させたいキャラクターはたくさんいて、非常に悩みながら決めていきました。まずはシリーズの象徴となるボスを入れつつ、ユーザーに喜んでもらえる物を選んでいます。後はゲームとして、戦って楽しいと思えることも重視して、巨大なボスは入れたかったので、マオー・ザ・ジャイアントなどを登場させています。

水野：ボスについては、イラストもモデルも、制作担当の方がうまく作ってくれたので、厳しい監修はしていません。ただ、かつてドット絵だけで表現されていたボスは、部分的にデザインが存在しない物があったので、背中や足の裏などを、新たにこちらで描いて補足しました。



依田：プレイアブルキャラクターについても言えることですが、多くのキャラクターは基がドット絵なので、基本的には、常に横を向いていますよね。背面はなかったので、新たにデザインが必要になったんです。〝背面がないなら、背中を見せないモーションでボスを作れば、何とかなるんじゃないか〞と思って試してみたのですが、これがまったく面白くなかった（笑）。やっぱり、ちゃんとやろうと。そういった経緯もあり、『ロックマン ゼロ』のレヴィアタンとハルピュイアは、中山 徹※さんにデザインしていただきました。

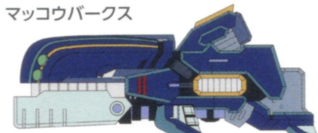


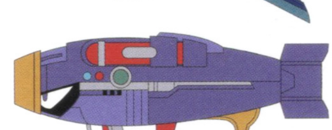
――結果的に、ビジュアルとしてもゲームとしても厚みが出ていますね。数多く登場する武器（P.220～）についても、主にボスキャラクターがモチーフになっていて、魅力的です。

依田：武器デザインは、ボスのイメージを取り入れることは当初から決めていました。ロックマンシリーズはもともと、倒したボスの能力を自分が得て行くことが特徴です。なので、本作でも、その要素は踏襲しようと考えていました。
一方で、本作用のシステムとして取り入れるにあたり、武器は複数出す必要があったので、ボスの能力が乗り移ったような武器として、制作していきました。新たな武器を実装すると、ユーザーさんが、「この武器は誰々がモチーフだ」と盛り上がってくれたのは、嬉しかったですね。

水野：武器についても、ほとんど監修せずとも、かなりカッコ良い物が上がってきましたね。私としても、どのキャラクターをモチーフにしているかがすぐに分かってすごく楽しかったです。

依田：シリーズでは、バスターとセイバーが基本でしたが、いろいろなタイプの武器を出したところ、ユーザーさんにも受け入れてもらえて良かったです。

マッコウバークス


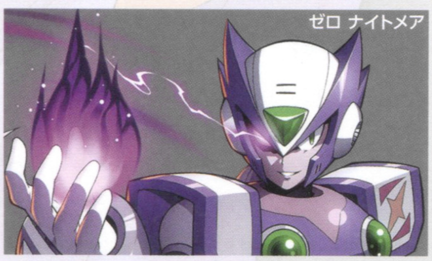

ナパームヘッド

※『ロックマンゼロ』シリーズのキャラクターデザイナー。現在はフリーランスとして活動している。

本作の開発を経て再認識したロックマンへの想い

――プレイアブルとボスを合わせると、非常に多くのキャラクターが実装されましたが、改めて振り返って、印象に残っているキャラクターはいますか？

水野：ゼロ ナイトメアが印象に残っています。目に光の演出を入れて、カッコ良くしようという話になったんです。その時はそこまで顕著に表現して良いのかという不安もありました。でも、試してみたところ、独特の魅力を引き出せたと思います。ある程度の改変にはなるのですが、当時のドット絵での表現と比べると、これくらい思い切ってやるのもアリかなと。結果、ユーザーさんからも好評で、やって良かったと思っています。
後は、もともと設定しかなかったカイが、本作のイベントの中でキャラクター像が掘り起こされました。イラストの表情と合わせて、オリジナリティを出せたのも良かったです。


ゼロ ナイトメア

依田：カイについては、もともとが水野さんオリジナルのキャラクターですからね。本作で、ある種の誇張と言いますか、ここまでの表現でやってしまって良いのかと悩んでもいました。でも、こちらからのオーダーも踏まえて、工夫していただきました。


カイ

水野：その他、レイドボスとして登場したシグマのX4第三形態。このキャラクターは構造が把握しづらく、一方で外装はシンプルなので、巨大感を出すのが難しく、表現に苦労しました。

依田：水野さんのイラストを見て初めて、あ、そこは顔だったんだ、と(笑)。シグマの顔の首辺りに、ロボの目が付いていて、新しい発見がありました。

水野：ドット絵だけでは、把握しづらいですからね。イラスト化されるのは今回が初だったので、いろいろと工夫しました。


シグマ X4第三形態

依田：巨大なロボットを、いかに大きく見せるかは、苦労してましたよね。イラストでは、〝比較対象となる物を横に置けない中で、それでも大きいキャラクターだと分かるような構図にする〞という。

水野：単体アートの一番難しいところかもしれないですね。そういった時に「キャラクターを、蟻の目線で描く」という先輩の教えを思い出しました。自分は小さい生き物で、大きい物を見ている感覚で描く。

――おお……深い言葉ですね。何となくイメージは分かる気がします。キャラクターの見せ方で言うと、ストーリーも大事な要素だったかと思います。これは、台湾の開発の方が書いて、それを監修していたのですか？

依田：いえ、ストーリーは全て私ですね。ストーリーを生み出せる者がいない中で、〝誰かが書く必要がある〞ということで……私が担当しました。過去にシナリオの執筆経験はなかったのですが、シリーズ作品のテキストやセリフ、キャラクター同士の掛け合いなどを調べながら書いていました。
言い方は難しいのですが、最初はどちらかと言えば、〝ストーリーよりもシステムやアクション重視の作品に〞と考えていたんです。もちろんメインストーリーはしっかり用意していたのですが、〝イベントはバトル中心でも大丈夫だろう〞と考え、ストーリーなしで配信していました。でも後々、〝ストーリーは重要だ〞という考えに至り、より力を入れていきました。そのため、復刻イベントを開催する時は、ただ再録するだけでなく、新たにストーリーを追加しました。結果的に、ストーリーがあることでキャラクターの魅力もより引き立ったので、入れて良かったですね。

――ストーリーや世界観を構築していくにあたり、当初の想定から変化したこともありましたか？

水野：ViA■は、当初の想定から扱いが変わりました。最初からラスボスと決めてはいました。でも、当初は色味も黒中心で、もっと悪のイメージが強かったんです。それは、シグマウイルスと融合した姿を想定してデザインしていたからです。
少々ネタバレに近い話にもなってしまいますが、ラストの展開をどうするかと話していた時に、「ディープログのゲームを壊した存在の正体がシグマウイルスで、まずそれと戦ってから、ラスボスであるViA■と戦う流れがいいのでは」と考えていました。ただ、依田さんとストーリー展開について話し合う中で、〝もっと違う見せ方ができるのでは〞と考え、それに合わせてデザインも変化させていきました。


ViA■

依田：最後の展開は、いろいろと話し合いましたね。

水野：プレイヤーたちだけでは倒せないから、ViA■がシグマウイルスを取り込んで中和を図るのだけれども、中和し切れずに暴走して最終決戦へ……というアイデアも出しました。他では、元凶であるシグマウイルスを探すことをプレイヤーの目的に設定したこともあります。シグマウイルスがどこにいるか分からない中で、リコとプレイヤーが世界を修復することで、その居場所を突き止める。この流れは自然で良さそうなだな、と。

依田：水野さんと話していると、いろいろとネタが出てきて、「それ、いいですね！」とどんどん取り入れていきました。設定として破綻しないように注意しながらも、最初の頃と比べると、さまざまな変化があります。他では、リコとアイコが同一人物で、リコのリボ

ンが外れたらアイコの人格が出てくる、という設定でした。これが、大きく変わりました。

水野：そもそも最初はナビゲーターとして、『ロックマンX コマンドミッション』のナナを使う予定もありましたね。でも、そこには本作ならではのキャラクターを据えることになって、リコが生まれました。


ナナ　リコ

――本書に収録されたさまざまなデザイン案を見ると、そういった変遷の一端を伺えます。本作は、オンライン版は約３年の運営を経てサービス終了となりましたが、オフライン版としてゲームが残る形になりました。ユーザーとしては嬉しい限りですが、この展開にはどんな印象がありますか？

水野：僕としても、残ってくれたのはすごく嬉しいですね。オンラインで展開していたものをオフラインにするのは、大変ですから。細かい仕様変更や調整が必要な中、「それでも残す」と決定していただけたことには、とても感謝しています。
バランスにも手が入り、ひとりでじっくりプレイできるように調整されていましたので、ユーザーの方には、末永く楽しんでもらえたらなと思います。後、もともとのゲームの性質上、少しの空き時間でロックマンをプレイできる環境も、嬉しいですよね。

――本作は「比較的原作に忠実」と言いますか、かなりアクション寄りの作品ですね。ゲームシステムの印象について聞かせてください。

水野：システム面については、スマートフォン向けでも、ちゃんと横スクロールのアクションゲームになっていて、驚きましたね。育成やカスタム要素は、これまでのロックマンと比べると少し複雑な印象もありましたが、運営型のゲームとしては外せない要素でしたし、触れてみると、面白いなと。

――それでは、本書を手にしてくれた読者とロックマンファンに向けて、メッセージをお願いします。

水野：イラスト集をご購入いただき、ありがとうございます。イラスト集の発売は悲願でもあったので、私たちとしても感無量です。今回、デザイン面について僕が代表して話していますけど、〝キャラクターや武器、３Dモデルを担当したスタッフなど、『ロックマンX DiVE』に携わった方（かた）全ての頑張りのおかげで、こういった本が仕上がった〟と思います。本作の歴史が詰まった物になっていますので、ぜひその世界をご堪能いただけると嬉しいです。

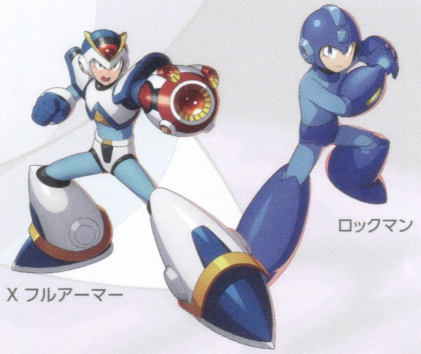
依田：本作の開発は2018年から始まっているので、およそ５年間携わった作品となります。その間、試行錯誤を続けていたので、イラスト集が発売されるのはとても嬉しいですし、読者の方（かた）も、ワクワクしていただけると思います。カプコン台湾と、日本のカプコンで協力して作った結晶と言える作品で、新しいロックマンを提供できたと思っています。この本も含めて、制作側とユーザーさんで、ロックマンに対する想いを共有できたらと思っています。

――本書発売のタイミングで、ロックマンは36周年を迎えます。長い歴史を持つタイトルとなりましたが、ロックマンへのメッセージもお願いします。

水野：ロックマンには、感謝の気持ちが強いです。私がカプコンに入社した理由のひとつとして、「ロックマンが大好きだったから」というのがあります。自分の人生の中でも、ロックマンと共に長く過ごしてきたので、とても感慨深いです。これからも、僕と共に走り続けてくれたらと思っています。

依田：私は、子どもの頃に親に最初に買ってもらったゲームソフトが『ロックマン４』でした。それからずっとロックマンが好きで、こうして作品に携わることができて、とても嬉しかったです。また、ロックマンの第一人者である水野さんと仕事ができたことも、非常に良い経験でした。
私のように、ロックマンを好きで、支えてくれるユーザーさんがたくさんいることも分かりました。私からロックマンには、「これはとてもありがたいことなんだぞ！」と伝えたいです（笑）。これからも、開発からも、ユーザーさんからも愛されるロックマンであり続けて欲しいですね。

2023年10月13日収録

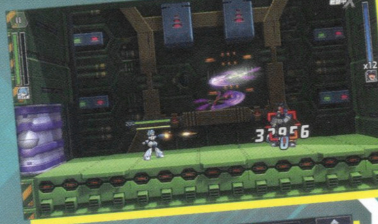

X フルアーマー　ロックマン

『ロックマンX DiVE オフライン』が発売中

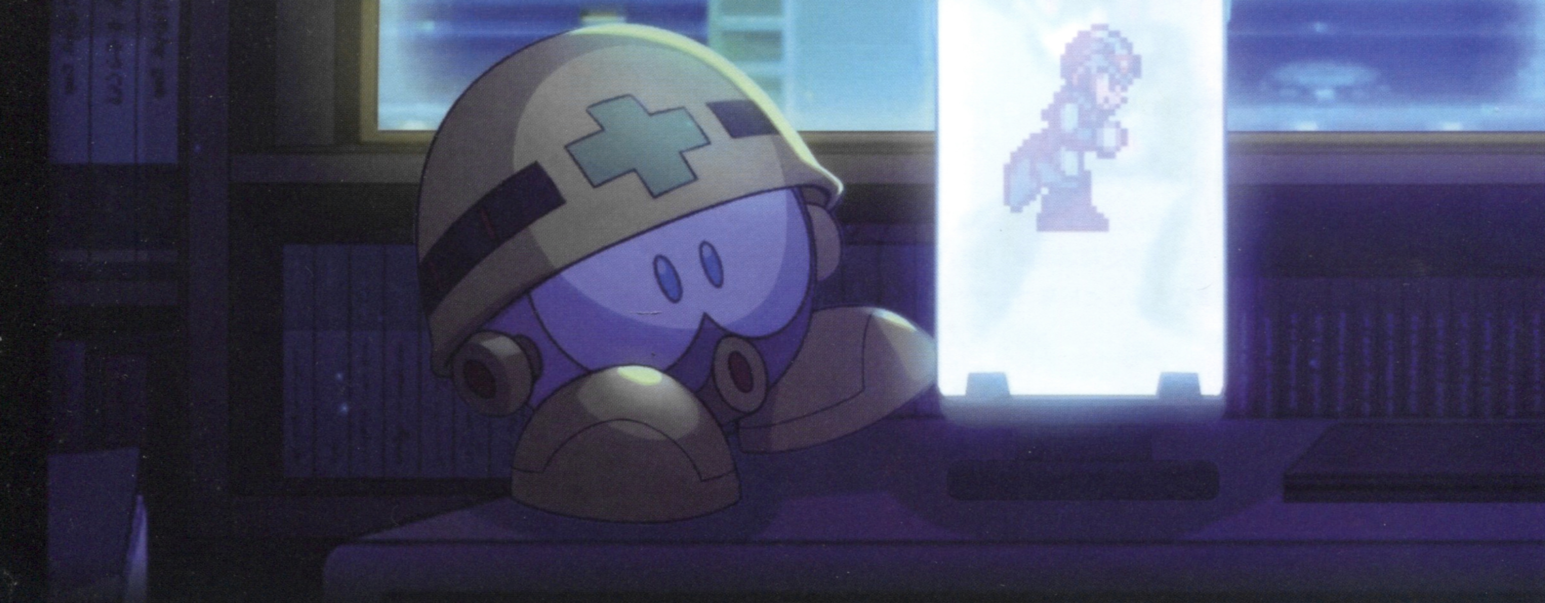


■アプリ名：ロックマンX DiVE オフライン
■ジャンル：アクションRPG　■対応ハード：PC(Steam®) / iOS / Android
■発売日：2023年９月１日(発売中)　■価格：3990円(税込)
■プレイ人数：1人　■レーティング：C(15才以上対象)

インタビュー内でも話題に挙がったように、シングルプレイ用の買い切り型アプリ『ロックマンX DiVE オフライン』が発売中。
100を超えるプレイアブルキャラクター、900以上のステージ、豊富な育成要素といったオンライン版の要素をほぼ踏襲しながら、オフライン向けにバランス調整がされ、より遊びやすくなっている。何と言っても、追加課金なしで、好きなキャラクターを使って思う存分プレイできるのは大きな魅力（キャラクターの解放にはある程度のゲーム進行が必要）。
オンライン版を熱心にプレイしていた方も、イラスト集から本作に興味を持ったロックマンファンも、お見逃しなく。







ロックマンX DiVE イラスト集

発行日
2023年12月18日 初版発行

編集
株式会社ウェッジホールディングス

デザイン
株式会社ダイアートプランニング
天野広和　白石友祐　村山由紀

監修／協力
カプコン台湾
依田秀登：アジア版プロデューサー
丁家穎：グラフィックデザイナー
Ewing Chang：キャラクターモーションデザイナー
張瑞泓：3Dモデラー
カプコン台湾開発チーム

Lin Chiaohan　Ho-Yu CHEN

株式会社カプコン
橋本賢一：日本版プロデューサー
水野佳祐：グラフィックデザイナー
片岩ゆり：グラフィックデザイナー

清野義孝　押田耕太　内田武邦

協力
中山徹：『ロックマンゼロ』デザイナー

発行人　勝山俊光
編集人　川本 康
編集担当　切明浩志

発行所
株式会社 玄光社
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋 4-1-5
TEL：03-3263-3515(営業部)
FAX：03-3263-3045
URL：https://www.genkosha.co.jp
問い合わせ：https://www.genkosha.co.jp/entry/contact/

印刷／製本
シナノ印刷株式会社

©CAPCOM
©2023 GENKOSHA Co.,Ltd.
Printed in Japan

JCOPY（社）出版者著作権管理機構 委託出版物>
本誌の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。複製される場合は、そのつど事前に、(社) 出版者著作権管理機構（JCOPY）の許諾を得てください。
また本誌を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用であっても著作権法上認められておりません。
JCOPY TEL：03-5244-5088、FAX：03-5244-5089、e-mail：info@jcopy.or.jp



ROCKMAN™ X DiVE

ISBN978-4-7683-1860-7

C0076 ¥4000E

9784768318607

定価 本体4,000円 +税

1920076040009

玄光社

ROCKMAN X DiVE™

ISBN978-4-7683-1860-7

C0076 ¥4000E

9784768318607

定価 本体4,000円 ＋税

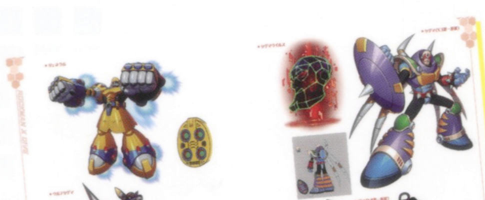
玄光社

1920076040009

ROCKMAN X DiVE



メインイラストの他、3Dモデル、
ポーズ案、デザイン案、スキルアイコン
などのビジュアル要素を掲載



ボスキャラクターのイラスト、武器の
イラスト＆デザイン案、キーアートや
アーマーアイコンなども収録



デザイナー：水野佳祐氏と
プロデューサー：依田秀登氏による、
開発／運営秘話満載のインタビュー